ハイパー攻略シリーズ
牧場物語
ハイパーガイドブック
KOEI

ぼくじょうものがたり
牧場物語

ハイパーガイドブック



SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ほのぼの牧場ライフを満喫しよう!!

自分の思うままに遊べる、新感覚自然派ゲーム『牧場物語』を心ゆくまでプレイできる攻略法を満載!!
牧場の広げ方から、作物や家畜の育て方を解説。
さらに、ゲームイベントや、町の娘へのプロポーズの仕方までも大公開。
しあわせ指数を上げて、ハッピー・エンディングを目指せ!!

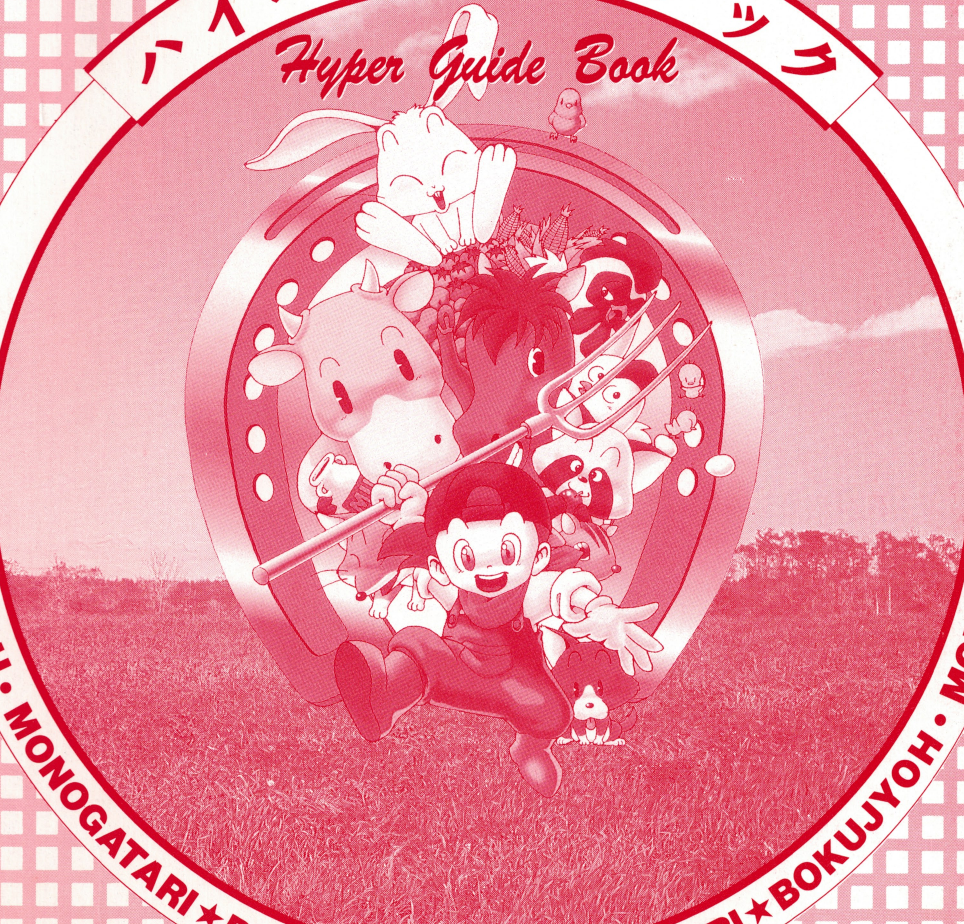
ハイパー攻略シリーズ
牧場物語
ハイパーガイドブック

ぼくじょうものがたり

牧場物語

ハイパーガイドブック

Hyper Guide Book



★★★BOKUJYOH・MONOGATARI★BOKUJYOH・MONOGATARI★BOKUJYOH・MONOGATARI★★★

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

KOEI

ぼくじょうものがたり

牧場物語

ハイパーガイドブック

Hyper Guide Book



★★★BOKUJYOH·MONOGATARI★BOKUJYOH·MONOGATARI★BOKUJYOH·MONOGATARI★★★



第1章　『牧場物語』の舞台　3

『牧場物語』のあらまし　4
『牧場物語』の舞台　～牧場～　6
増築のススメ　8
『牧場物語』の舞台　～裏山～　10
『牧場物語』の舞台　～町～　12
『牧場物語』イベント情報　その1　18
『牧場物語』イベント情報　その2　22

第2章　毎日の過ごし方　25

四季折々の過ごし方　26
体力と仕事の関係　31
体力回復法　32
種のまき方　34
効率のいい畑の場所　36
裏山での収穫　38
家畜を育てるときのポイント　40
放牧の際のポイント　42
『牧場物語』Q＆A　43

第3章　野菜＆牧草＆家畜の成長過程　45

野菜の成長・かぶ　46
野菜の成長・じゃがいも　48
野菜の成長・トマト　50
野菜の成長・とうもろこし　52
牧草の成長　54
家畜の成長・牛　56
家畜の成長・にわとり　58
私の牧場①　60

第4章　いろんな『牧場物語』　61

農作物語　62
家畜物語　66
木こり物語　68
女の子ＧＥＴ物語　70
結婚後の物語　74
牧場アート物語　77
私の牧場②　80

第5章　エンディングのいろいろ　81

『牧場物語』のエンディング　82
しあわせ指数とは　85
しあわせって？　86

第6章　血液型別『牧場物語』　87

第7章　私の牧場日記　93

第8章　『牧場物語』をつくった人たち　103

第9章　アイテム一覧　109



ようこそ『牧場物語』へ！　さあ、ここから
キミの牧場生活の１ページが始まるよ。
この章では物語の舞台となる牧場や裏山、町、
そして、お祭りなどのイベントを紹介。女の
子のいる場所は、ここでチェックしておこう！

「牧場物語」のあらまし

ある日、あなたは牧場にやってきます。
雑草や石ころがたくさん転がっている、ひとつの未開拓の牧場に…。
そこであなたは２年半、生活することになりました。
『牧場物語』の舞台は、広い牧場と自然豊かな裏山と人々が集う町。
２年半をあなたらしく過ごして、あなただけの『牧場物語』をつくってください。
花が美しく咲き誇る春、緑がいっぱいになる夏、裏山の紅葉が美しい秋、
そして、何もかもが雪に覆われて、真っ白になる静かな冬。
大自然の中で、のびのびと楽しく牧場生活を送りたいものですね。
牧場では畑を耕したり、作物を育てたり、家畜の世話をしたりと忙しい毎日。
たまには、裏山の温泉で疲れをいやすのもいいでしょう。
町には、いろんなお店はもちろん、結婚相手になるかもしれない女の子がいます。
さて、あなたは２年半、どのような牧場生活を送りますか？
あなたが、どれだけ "しあわせ" だったかで、エンディングは変わります。
何がしあわせなのか？　それは、あなただけがわかることかもしれませんが…。
さあ、あなただけの『牧場物語』の始まりです。



『牧場物語』の流れ

牧場にやってくる

↓

町へあいさつに行く

町の人から話を聞く
アイテムを手に入れる

↓

牧場に戻ってねる

↓ 翌日

牧場生活が始まる

毎日の仕事

牧場
- 雑草や石を取り除き開墾
- 牧草や野菜を栽培する
- にわとりと牛を育てる
- 野菜や牛乳、卵を出荷
- ステータス等の確認作業

町
- 町の人々に情報を聞く
- お店で種や道具を買う
- 女の子との愛情を深める
- 日曜日の露店で物を売る
- 占いでヒントをもらう

裏山
- 季節ごとの木の実を収穫
- 切り株を割って資材収集
- 大工さんに、増築の依頼
- 温泉に入って疲れをとる
- 釣りざおを借りて魚釣り

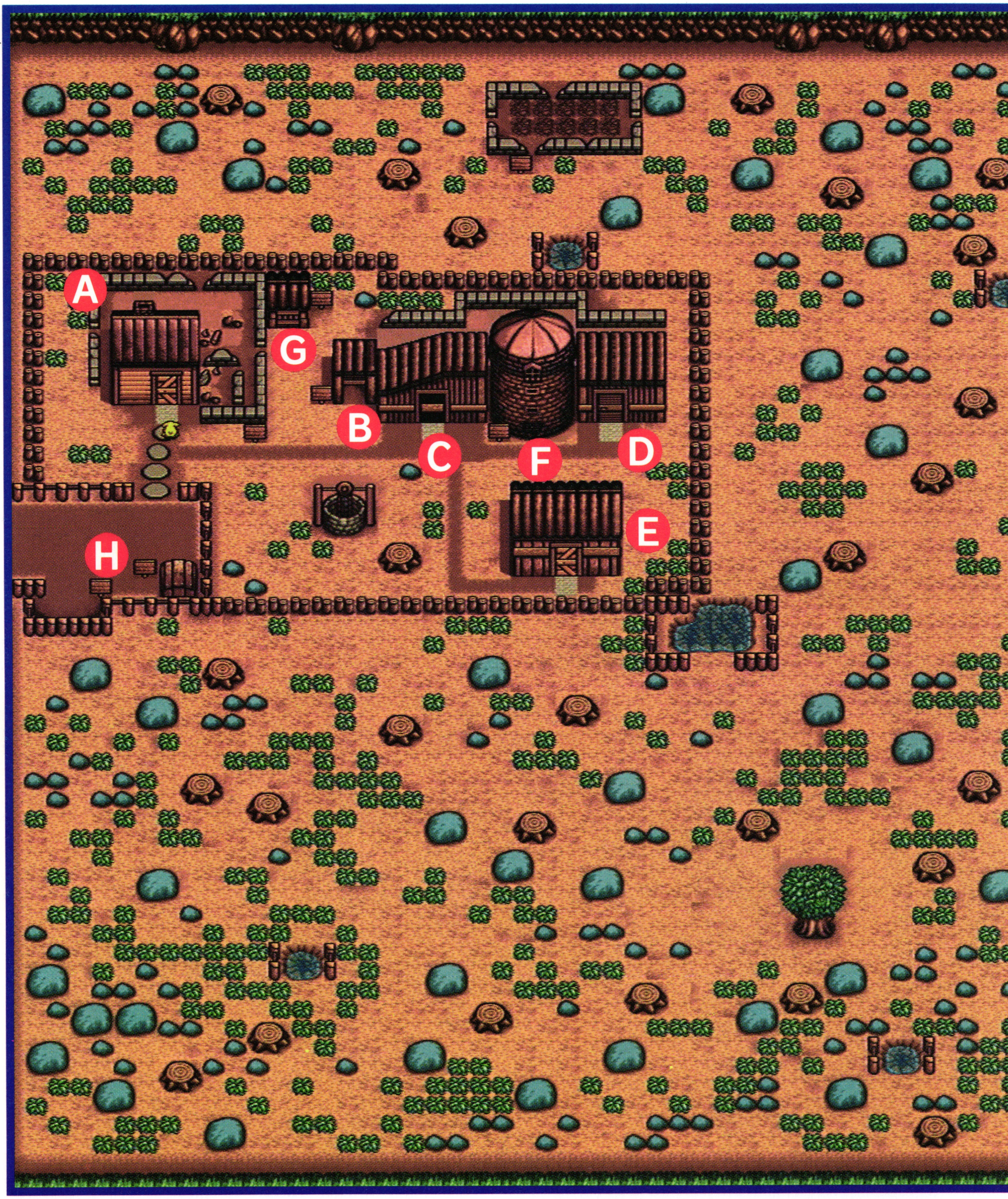
毎日の仕事

↓

2年半後

プロポーズ → 成功 → エンディング
プロポーズ → 失敗 → 一人者
一人者 → エンディング

エンディング



Ⓐ主人公の家



テレビを見て、明日の天気をチェックしたり、カレンダーで日付を確認することができるぞ。また、テレビの横の家計簿は、現在の所持金や家畜の数を教えてくれる。おっと、寝る前は枕元の日記をつける（セーブ）ように！　その日の行動が台無しになっちゃうからね。家は増築できるよ。

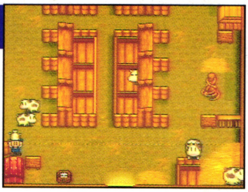


Ⓑ馬小屋



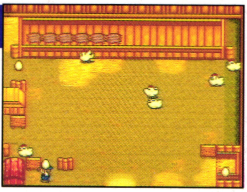
もちろん、馬を入れておく場所なのだが、残念ながら、ゲーム開始直後に馬はいない。1年目の冬になったら、裏山のほうに向かってみよう。道の途中で、かわいい子馬に出会うことができるぞ。

Ⓒ牛小屋



エサ置き場は12頭分用意されているんだ。赤い箱は、ミルクの出荷箱。右のワラのある場所は出産が近い牛を置くところ。その場合、エサも近くにね。

Ⓓにわとり小屋



にわとりのエサ置き場も12羽分。卵は壊さないように、しっかり赤い出荷箱に入れようね。ふ化させたいときは、ワラのある場所に置いておこう。

Ⓔ納屋

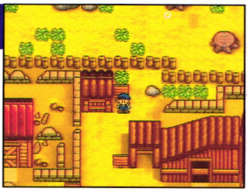


乳しぼり器などの家畜用の道具や、種、かまなどの農器具類をしまっておくところ。使い方が書かれてあるノートも奥に置いてあるので、要チェック。

Ⓕサイロ

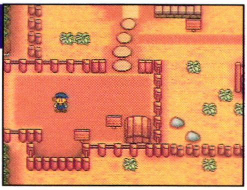
牧場で育てた牧草を刈り取ると、かいばとなって自動的にサイロにしまわれるぞ。かいばは、ここから牛小屋とにわとり小屋に運ばれ、各小屋にある、かいば取り出し口から取り出すことができちゃうのだ。家畜を買う前に、エサとなるかいばを蓄えよう！

Ⓖ資材置き場



牧場内や裏山の切り株をオノで割ると、自動的にここに資材が蓄えられるぞ。手前の看板には、資材の数が表示されるから、増築の際のメドにしよう。

Ⓗ出荷箱

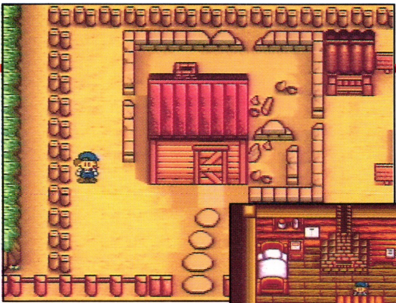


玄関前にある出荷箱は２種類。右の箱は、畑で収穫した野菜や、裏山で取ってきた木の実などを入れる出荷箱。毎日夕方５時に、おじさんが出荷物を取りに来る。５時以降に入れたものはカウントされないので注意。左は、家畜を出荷する場所。家畜屋さんに声をかけてから家畜を置こう。

増築のススメ

主人公の家は、お金と資材を集めることによって、3段階まで増築することができるぞ。女の子と結婚するつもりなら、絶対増築するべし！

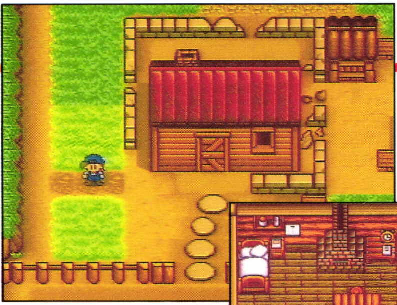
始まり(第1段階)





主人公の家は小さな木の家から始まる。見かけはあんまり良くないけれど、牧場にやってきたばかりなのだから、このぐらいで十分なのかも。家財も、一人暮らしで必要最低限のものしかそろっていない。いつまでも、こんな小さい家じゃ嫌だ、という人は、資材とお金を集めよう。資材は牧場の中の切り株だけじゃ足りないので、裏山にも出かけていって切り出してこよう。まずは第2段階の家を目指して資材と資金を蓄えるのだ。

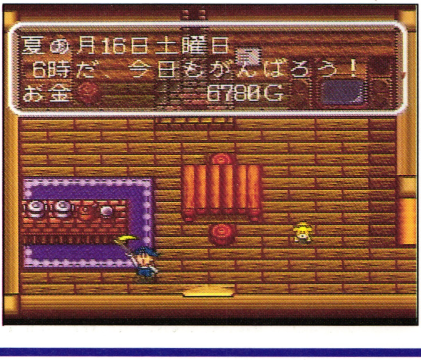
第2段階





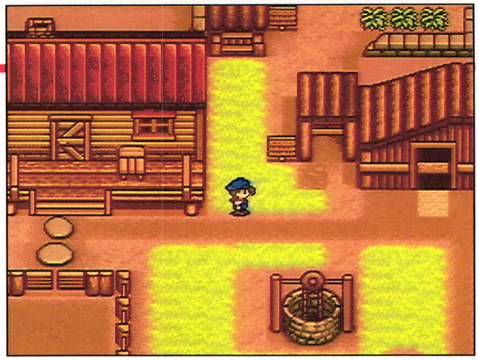
スーパー木の家。じゅうたんが敷かれ、テレビの横にはタンスまでついている。増築してちょっと良かったかなって…。外観も初めの家よりは立派になった。一生懸命、お金や資材を集めた結果なのだ。でも、満足してる暇はない。もし、キミが町の女の子との結婚を考えているのなら、第2段階に増築しておこう。家を大きくすれば、あとは、女の子の気持ち次第。早く結婚したいなら、少なくとも夏の終わりまでに増築しよう！

夏までに増築すると…



1年目の夏が終わるまでに第2段階の家に増築することができると、家が完成した日に、大工さんから時計をプレゼントされる。これまでは、主人公のお昼ご飯や、グラフィックの移り変わりでしか時間を知ることができなかったけれど、時計をもらえばセレクトボタンを押すだけで、時間がわかるようになるんだ。家の中に時計がグラフィック表示されて、とってもリッチな気分に！

第3段階



スーパーデラックスグレート木の家。どんなもんだい、立派だろう。部屋なんか2つもあるんだぞ。これでお嫁さんが来ても大丈夫、恥ずかしくはない。テレビも大きくなったし、家財も十分。赤ちゃん用のベッドまであるんだ。家をこの段階にすると、道具屋さんで、ペンキだって売ってくれる。壁を白く塗ることができるんだ！　ここまでくれば、増築のための資材集めも、お金集めも必要ない。家畜の世話や、畑や裏山の木の実などの出荷作業に専念できる。お金を貯めるのもよし、牧場を広げるもよし。快適牧場ライフの始まりだ。結婚生活が始まると、奥さんと一緒にベッドに寝れるし…（ドキドキ）。これだけ広い家にひとりぼっちなんてことにならないように、『牧場物語』を進めてもらいたい。ゲームの中では、このスーパーデラックスグレート木の家が最終段階の家だ。これ以上は大きくできないので、あしからず。



●増築にかかる資材・資金

	資　材	資　金
2段階	250個	5000G
3段階	500個	10000G



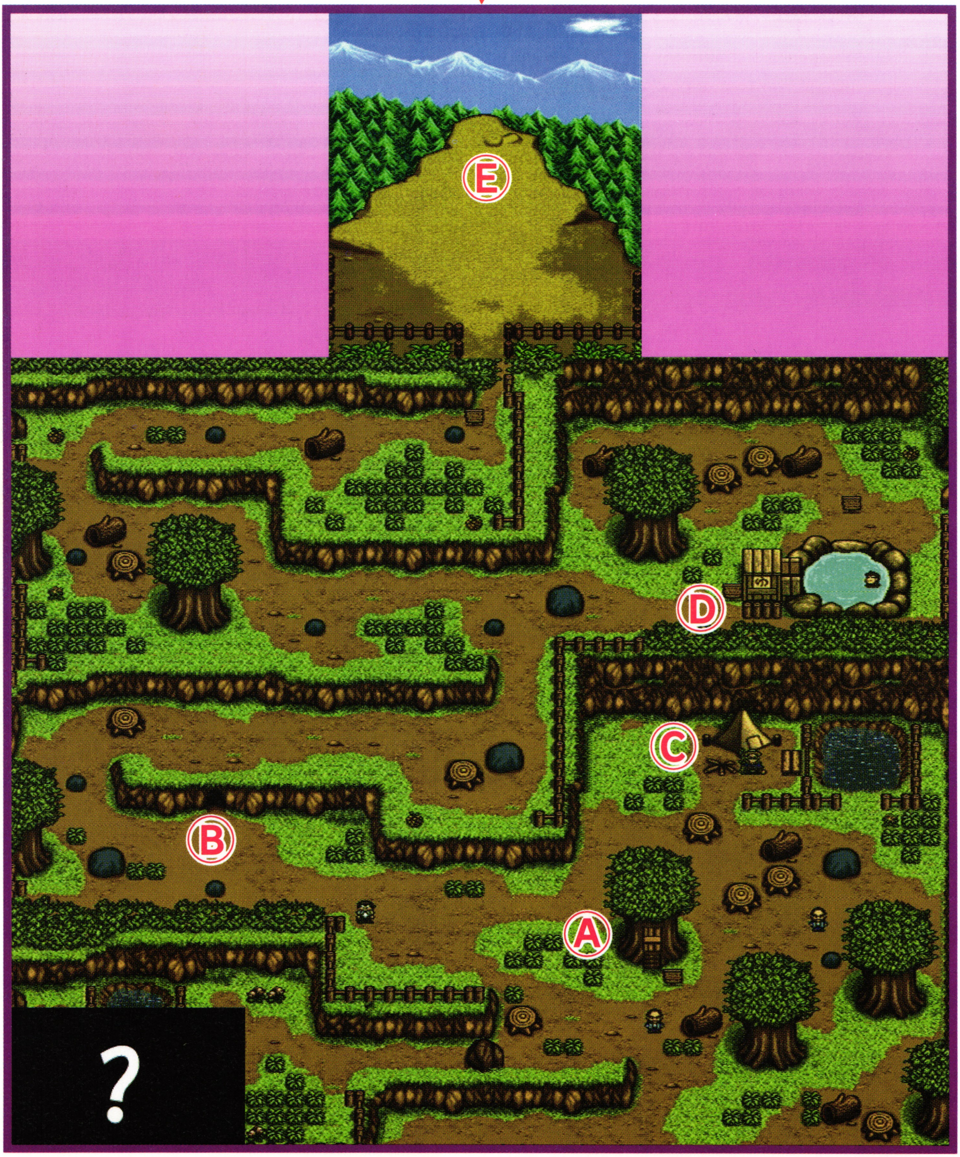


BOKUJYOH MONOGATARI

牧場から少し歩くと、自然でいっぱいの裏山がある。ここには四季折々の木の実がいっぱい。キツネやサルなどの動物にも会えるんだ。ゲームを始めたばかりは、裏山が結構頼りになるぞ。



裏　山



Ⓐ大工さんの家



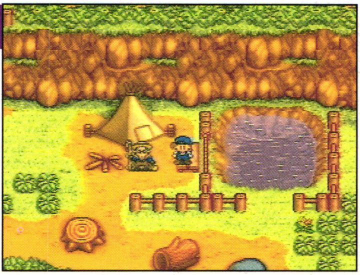
裏山に入ったところにある、大きな木の形をした家が大工さんの家。増築の依頼をするときは、木の家の中の棟梁(とうりょう)にお願いしよう。外に出ている大工さんたちに話しかけても増築はできないから注意。ちなみに大工さんの家は、土日と祭日が休みになっている。増築の依頼をする際は注意しよう。大工さんたちには、魚や木の実などをプレゼントすることもできるよ。

Ⓑこの洞窟は何なの？



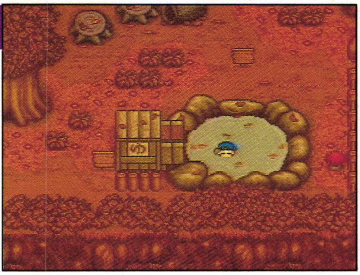
裏山の中腹にある洞窟には、もちろん入ることができる。でも初めは、ただ探検するだけ。地震のイベントが起きると、洞窟の中の力の木の実を取ることができるんだ。奥にある薬草は、女の子（大工さんや町の人々でもいいけど）にプレゼントすることも出荷することもできるよ。裏山は、洞窟も含め、いろんなことが楽しめるところなんだよね。

Ⓒ釣り好きのおじさん



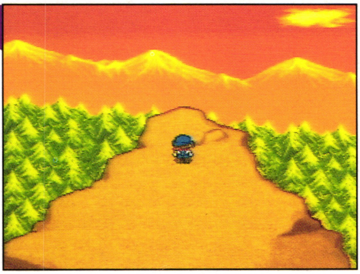
大工さんの家の上のほうで、テント生活をしているのは、釣り好きのおじさんだ。テントの前の池で、毎日釣りを楽しんでいる。話しかけると、釣りざおを貸してくれるぞ。釣った魚は、牧場までもっていって出荷することもできる。ちなみに、初めての春に釣った魚を池の下からリリースすると、いいことがあるよ。釣りは、雨の日と冬にはできないので要注意。

Ⓓ温泉のわく露天風呂



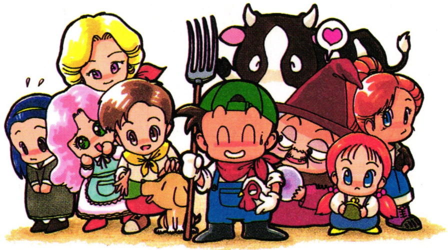
裏山の右上のほうには、天然の温泉がある。仕事の疲れを癒(いや)すのには絶好の場所だ。もちろん体力も回復できる。温泉は年中無休。冬でも温泉に入ることができるよ。ここでは女の子に会ったり、サルと一緒に温泉につかる、なんてこともある。秋の温泉は、落ち葉が浮いていてキレイだぞ。働きすぎて、ヘロヘロになったら、温泉へ直行だ。無料で入れるから、心配無用。

Ⓔ山頂からの眺めは絶景



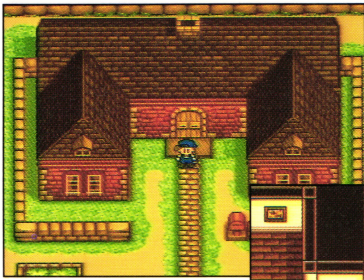
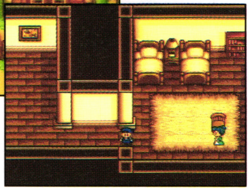
山頂からの眺めは、とてもビューティフル。新年祭では、初日の出に感激！　星夜祭のイベントでは、流れ星を見ることもできるんだ。でも、雨の降っている日や雪の降っている日は、山頂までは行けないから、覚えておいてね。でも、ここでしか見つからない幻の花まん月草の実（秋だけ）や、ここでしか使えない雪の花の種のイベントもあるから要チェック。

ゲームの進行をいろいろサポートしてくれるのが、花屋さんや道具屋さん、家畜屋さんなどの町に住む人々。もちろん、牧場生活を豊かにしてくれる、かわいい女の子もたくさんいる。仕事ばかりしていないで、たまには町に出かけて、いろんな人々から情報を聞こう。イベントもこの町で多く開催されるから要チェック。

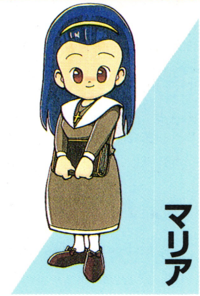




Ⓐ町長さんの大きな家

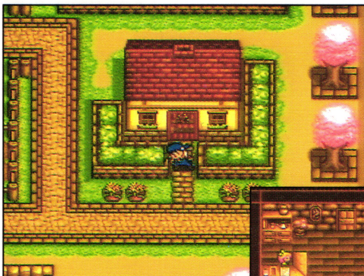
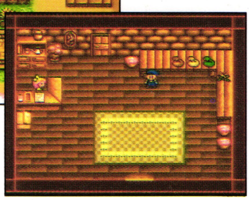



町の左奥にあるのが、町長さんの家。この家には、町長さんとその奥さん、そして娘のマリアが住んでいる。町長さんは、娘のマリアにとても甘く、心配性。人望が厚く、町の人々に好かれているようだ。たくさんのヒントをくれる重要人物が住んでいるのだけれど、夜は鍵がかかっていて、家の中には入れないので、要注意。

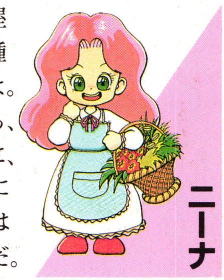


▲おとなしくて、控え目なお嬢様。いつもは、自分の家にはいず、教会にいる。ちょっと意地っ張り。

Ⓑかわいい花屋さん

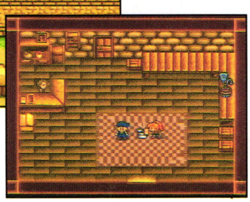



町に入ってすぐ上にあるのが、花屋さん。ここには、畑に植える作物の種や、プレゼント用の花が売っているよ。季節によって売っている種が違うから、気を付けよう。物語が始まってすぐに、町の人たちにあいさつに行くとき、花屋さんではじょうろをもらえるんだ。カウンターのおばさんに声をかけてね。土日・祭日が休み。夕方５時まで。

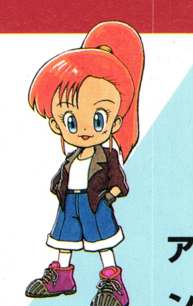


▲自然を愛する甘えっ子。お花がとても大好き。ちなみに、カウンターのおばさんは、ニーナのお母さん。

Ⓒ便利な道具屋さん

牛の乳しぼり器や、ブラシなどの道具を扱っているのがここ。屋根の上には風見鶏が立っているよ。ここにはアンという女の子と、その娘のお父さんが住んでいる。アンはいつも何か新しい道具を発明しようとしているんだ。夏には水まきに便利な道具を発明してくれるよ。お店は土日と祭日が休み。夕方５時まで営業している。

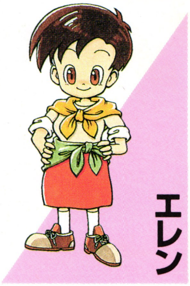


▲元気で明るい女の子。とても発明好き（失敗ばかりだけど）。男手ひとつで育てられたせいか、雑な性格。

Ⓓケーキのある食堂




フォークとナイフの看板が目印の食堂。ここには青い小鳥を飼っている女の子エレンと、そのお母さんで、キップのいいおかみが住んでいる。ここでは、大きなケーキを売っているよ。カウンターの上にあるから、すぐわかるよね。女の子へのプレゼントや、体力回復にどうぞ。食堂も土日・祭日が休み。夕方の５時まで営業している。

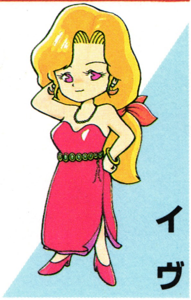


▲しっかり者のお姉さんタイプ。動物が大好きで、料理作り（特にお菓子）が大得意な女の子だよ。

Ⓔ町の人が集う酒場

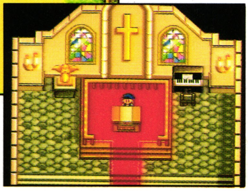



町の下の左奥にあるのが、町の人々が集まる酒場(夕方５時からのみ営業)。ここにはイヴという女の子が住んでいる。夜でも会える、数少ない女の子キャラクターなので、昼は牧場の仕事に専念したい人には狙い目か。彼女に話しかけると、体力回復の木ノ実酒を飲ませてくれる。日曜と祝日が休み。仕事のあとにどうぞ。



▲陽気でお祭り好きな美人。でも実は、ちょっと寂しがり屋さん。"木の実のお酒"を作るのが上手なんだ。

Ⓕ日曜日の礼拝は教会で

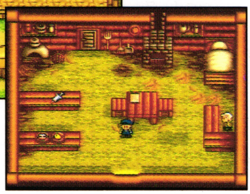
花屋さんの隣りにあるのが教会だ。ここでは、日曜日、町の人たちが集まって、礼拝が行われる。牧師さんは、とてもいい人で、町のみんなに親しまれているんだ。新年祭のイベントでは、この牧師さんが進行役を務める。教会は、お祭りの日以外は毎日開いているから、ときどき顔を出してみよう。夕方５時以降は閉まってるけどね。



▲「いろんな試練が訪れますが、まあ、何とかなるものですよ」と、のんきでおおらかな性格をしている。

Ⓖ牛のマークの家畜屋さん





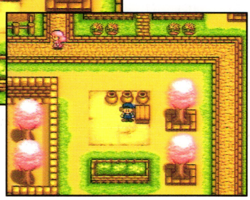
牛のマークの看板があるのが、家畜屋さん。ここでは、牛の売り買いや、にわとりの売り買いができ、家畜のエサや薬も売ってくれる。家畜を売るときは、おじさんに一声かけてからでないと、売ることはできない。1日に1頭までしか買えないし、雨の日は家畜を売ってくれないよ。土日・祭日が定休日。夕方5時までの営業。



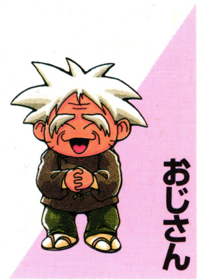
▲家畜思いのおじさんで、牧草地が少ないと牛を売ってくれない。牛を買うと牛集めのベルをくれる。

Ⓗ日曜日オンリーの露店





町に入るとすぐに見える、箱が積んであるところが、露店だ。ふだんは、お店の人がいないけど、日曜日になるとおじさんがやってきて、収穫物などをちょっと高い値で買い取ってくれる。プロポーズアイテムの青い羽は、ここでしか手に入らないから、女の子との愛情度に自信が持てるようになったら、日曜日、ココへ急げ！



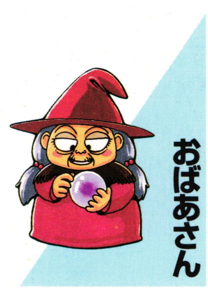
▲毎週日曜日にしか店を出さない、ちょっと変なおじさん。でも、とっても重要な役割を担っているよ。

Ⓘ占いのおばあさんの館



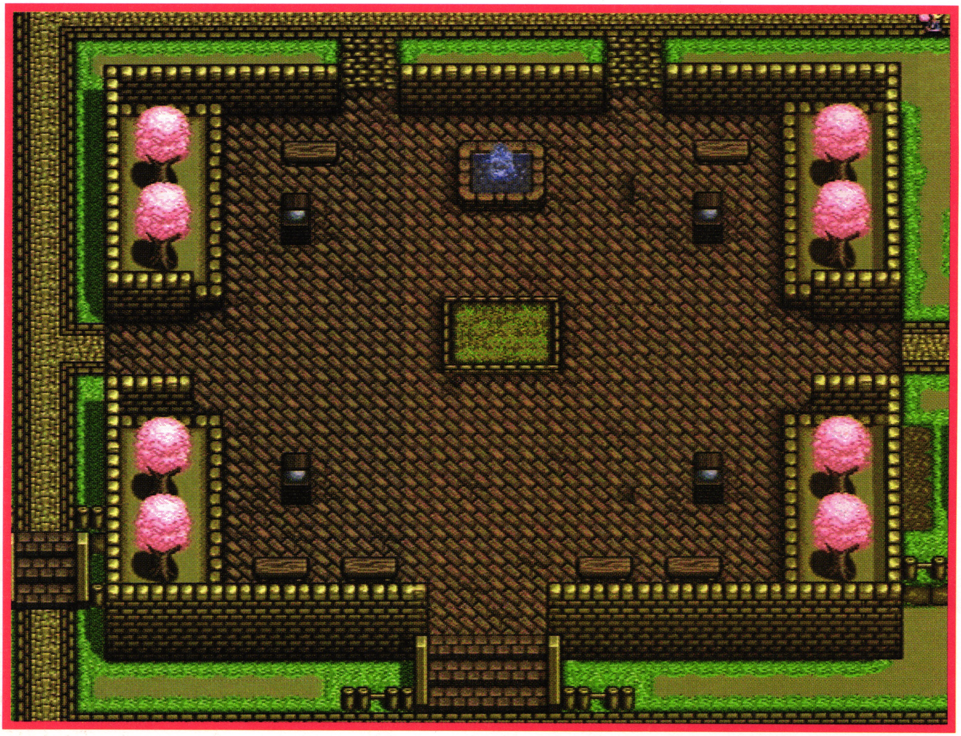


町に入ってすぐ下にある丸太の小屋が、占いのおばあさんの館。小さくて、ちょっとませた、孫娘と一緒に住んでいるんだ。このおばあさんは、主人公と女の子との相性を占ってくれたり、それぞれの女の子の情報を教えてくれたりする。新年祭では、おみくじを引かせてもくれるよ。土日と祭日が休みで、営業は夕方5時まで。



▲女の子のことは、すべて知りつくしている占い師。でも新年祭のおみくじは、あまりアテにならない…？

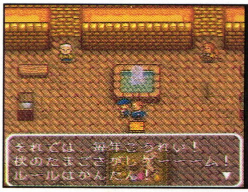
中央広場



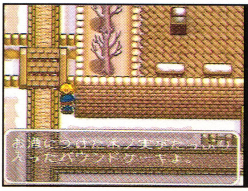
広場ではいろんなイベントがある

ふだんは殺風景な町の広場。でも、お祭りになると広場は四季折々の植物でとても美しく飾られ、町中の人々がここに集まる。春には花祭り・新年祭、秋には収穫祭・卵祭、冬には感謝祭・星夜祭が開催される。こういったお祭りの日は、夜寝る前のセーブができないので、前の日にはカレンダーをチェックし、セーブを忘れずに。また、出かける前には出荷や家畜の世話などを済ませておこう。お祭りイベントは、好みの女の子に近づけるチャンスだから絶対に逃さないように。

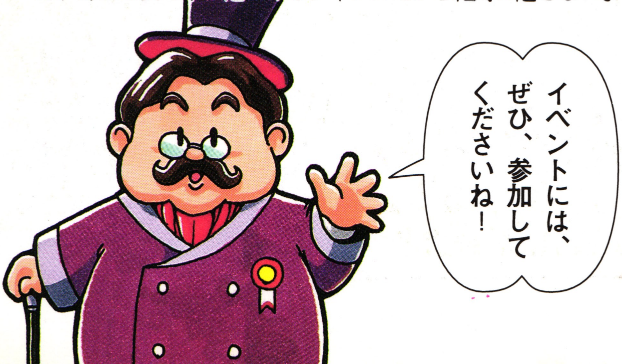

花祭り



卵祭



感謝祭



●町のまとめ

	住　人	売っているもの	休　み	女の子
町長の家	町長さん・奥さん・マリア	なし	5時以降	マリア
花屋さん	おばさん・ニーナ	作物の種・花	土日・祭日	ニーナ
道具屋さん	おじさん・アン	畑用・家畜用道具	土日・祭日	アン
家畜屋さん	おじさん	家畜・家畜のエサ・牛の薬	土日・祭日	なし
食　堂	おかみ・エレン・お客さん	ケーキ	土日・祭日	エレン
酒　場	おじさん・イヴ・酔っぱらい	なし	日曜日	イヴ
露　店	おじさん	青い羽	月～土曜日	なし
占いの館	おばあさん・孫娘	なし	土日・祭日	なし

女の子に会うなら基本的には昼間。イヴだけは、夜、仕事が終わってからでも、酒場に行けば会うことができるぞ（たまにはエレンもいる）。

お店などの建物の中に入っているときは、時間が経過しないことを利用してタイム・マネジメントを心がけよう。


BOKUJYOH MONOGATARI

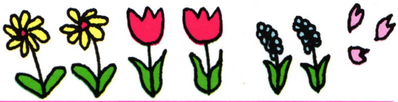
町の全人口

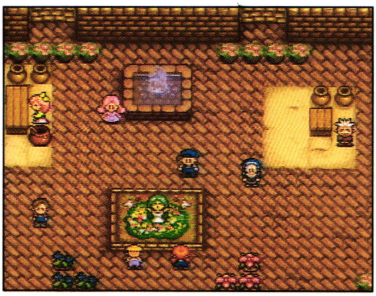
20人

「牧場物語」イベント情報 その1

『牧場物語』には、四季折々を彩る様々なイベントが用意されてある。女の子と仲良くなるためにもぜひ、参加しよう。

春23日 花祭り





春は、町や裏山に美しい花が咲き誇る季節。そんな景観を讃えたのが、花祭りだ。このイベントでは、ほかでは手に入らない、とても珍しい雪の花の種（冬に山頂で使うといいことがある）や、女の子へのプレゼントになる、花の香りの香水（3種類）を売っている。女の子の好みを考えて行動してみよう。そして、ひとしきり広場にいる人たちと話をしたあとは、町長さんに話しかけて、ダンスパーティーをエンジョイしよう。踊る相手は、5人の女の子から選ぶことができるぞ。花の香りで、恋の花が咲くこともある？

香水をプレゼントして女の子に喜ばれよう

広場の左隅にキレイなビンが3つある。それが、花祭りで買うことのできる香水だ。それぞれ香りが違うので、女の子にプレゼントするときは、よ～く考えてからにしよう。



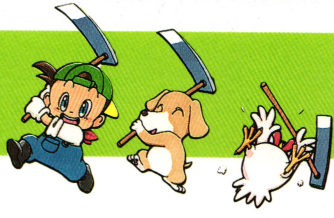
ロマンチックな香り
ひかえめで上品な香り
リフレッシュする香り

秋12日 収穫祭





秋、裏山が赤く染まり、きのこがたくさん実るころに、町の広場で開催されるのが、この収穫祭。自然の恵みに感謝して、町のみんなが収穫したものを持ち寄り、大きな鍋でグツグツ煮込んだ鍋物を作って食べる、というイベントだ。持っていくものは、ミルクや卵でも、山頂に落ちているまん月草の実やきのこでも、食べれそうなものなら何でも（家畜は除く）OK。必ず何か持っていこう。また、この祭りでは、ホシヒカリでできたおむすびや、ササダンゴも売っている。ぜひ食べてみたいものだね。

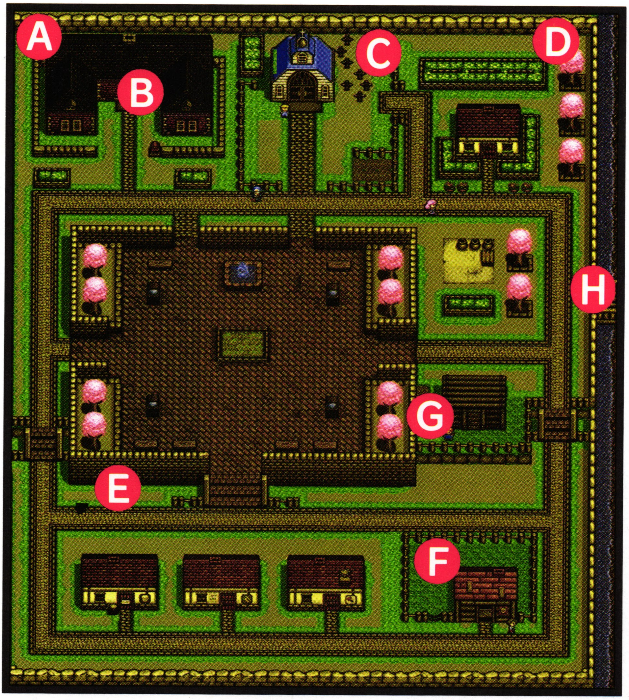


秋20日 卵　祭



この卵祭は、町長さんが出題する卵の色（ピンク、オレンジ、グレー、ブルー、グリーンから１色）と同じ色の卵を町の中に散りばめられた卵箱から探しあてるゲームイベント（全５問）。卵箱の場所は、町長さんの家の左の道、町長さんの家の前、教会のわき、町に入ってすぐの道の上、橋の上、占いのおばあさんの館、家畜屋さんの庭、町の下のはずれの８カ所に固定されているが、卵は、全部で５個しかないので、当然空き箱も出てくる。目的の卵の色が出る場所は毎年違うので、気は抜けないぞ。





優勝商品は…

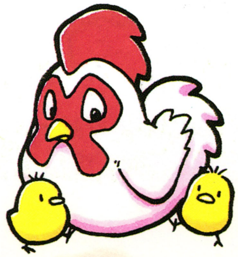
猛ダッシュで町の中を走りまくり、卵を探す卵祭で優勝すると、持っている体力のＭＡＸが増える力の木の実か、台風などの災害から畑を守る、災害よけのお守りをもらうことができるぞ。優勝できないと、景品は、ほかの人に持っていかれてしまう。どうしても欲しければ、リセットをかけて何度も挑戦してみること（あまり好ましい楽しみ方ではないけど…）。



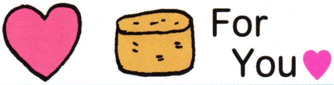
●3度のリセットプレイで出た、目的の卵の位置は？

	問１	問２	問３	問４	問５
１度目	A	D	C	F	B
２度目	D	C	B	E	G
３度目	H	C	B	G	A

▼左の表のアルファベットは、宝箱の位置を表す。卵は気ままってこと？



冬10日 感謝祭



冬。何もかもが雪に覆われるこの季節に催されるのが、感謝祭。毎日働いている人たちへ、１年の感謝を込めて女性がケーキをプレゼントしてくれるお祭りだ。もちろん、誰しもがケーキをもらえるわけではない。日頃の行いで自分に好意をもってくれている女の子がいる、という条件付きだ。忙しく仕事ばっかりしていて、女の子とのコミュニケーションをとっていないと、淋しい思いをすることになるぞ。もちろん行いが良ければ、１年目の冬で全員の女の子からケーキをもらうことだってできる。励め！



冬24日 星夜祭



冬の澄んだ空気の中で光る星たちは、とてもキレイにまたたいている。そんな美しい星空を見上げる、スターウォッチングイベントが、星夜祭。この祭りは、教会、広場、山頂、温泉、酒場で開かれる。だけど、１カ所にしか行くことはできないぞ。その場所によって、会う女の子も違うし、イベントも違うのだ。どこでこの祭りを過ごすと、どの女の子に会えるかは、あとで詳しく紹介することにしよう。こういった季節イベントは、女の子との愛情度を深めるチャンス。できるだけ、一人に狙いを絞っていこう。



教会

「今夜はすてきな夢がみれそうだわ」。ここでは町長さんの娘マリアちゃんに会うことができる。厳粛な教会で迎える星夜祭。静かに賛美歌が流れる中、ちょっとムーディーに、彼女のハートを射止めよう。そばにいる牧師さんがちょっとじゃまだけど…。





広場

「目を閉じてると、まるで夜空にういているみたいなの」。ここでは、食堂の娘、エレンちゃんに会うことができる。町の人々が集まる賑やかな星夜祭。占いのおばあさんが、キミのことを一番好きな女の子の名前を教えてくれるぞ。チャンスを逃すな！

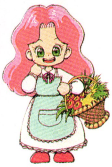




山頂

「見た？　毎年流れるんだよ。このばしょ、２人だけのひみつだよ」。ここでは、流れ星を見ながら花屋さんの娘、ニーナちゃんに会えるぞ。裏山から見る星空は絶景。ロマンチックな星夜祭で彼女と２人だけの"ひみつ"を作ろう。願い事はもちろん…。

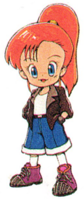




温泉

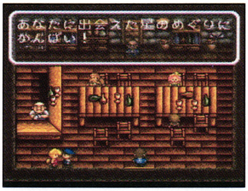
「こうして星を見ながら温泉に入るの」。ここでは、道具屋さんの娘、アンちゃんに会える。雪で真っ白になった裏山と夜空に満面と広がった星空は、とてもムーディー。彼女と一緒のあったか〜くて、ちょっぴり恥ずかしい星夜祭を過ごそう。

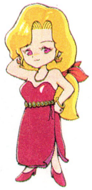




酒場

「あなたに出会えた星のめぐりにかんぱい！」。ここでは、酒場の娘、イヴちゃんに会うことができる。そばでは大工さんや、花屋さんのおばさんなども、にこやかにお酒を飲んでいる。星見酒を酌みかわしながら、ほろ酔いかげんの彼女と一緒に星夜祭を。





春 1日

2年目以降

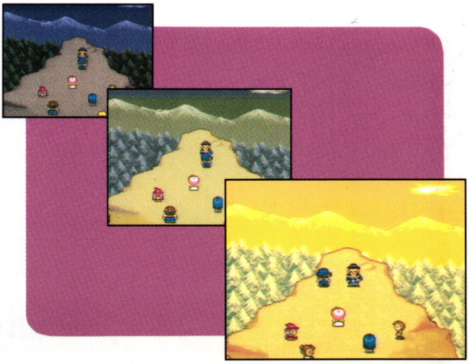
新年祭

NEW YEAR

大晦日には除夜の鐘、元旦には初日の出を見に行くのが日本人の風習。というわけで『牧場物語』の世界にも、初日の出のイベントがある。それが、この新年祭。町のみんなが山頂に集まって、美しい初日の出を拝むのだ。また、このイベントでは、占いのおばあさんが、今年の運勢をおみくじで占ってくれるぞ。でも、占いは占い。実際、そうなるかどうかは、牧場主であるキミ次第！　ここで見る初日の出の喜びを力にかえて、来る年の牧場ライフにそなえよう。初日の出のグラフィックはとてもキレイ。

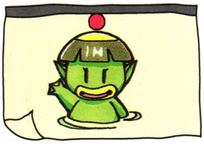






「牧場物語」イベント情報 その2

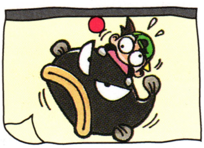
『牧場物語』にはお祭り以外にも数多くのイベントが用意されているのだ。できるだけたくさんのイベントを見るようにがんばってみよう。



カッパさん ～裏山～



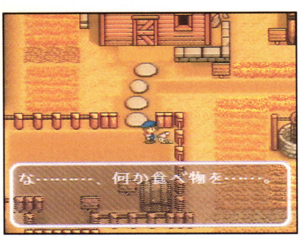
春には、裏山で釣りをする人も多いだろう。初めて釣った魚を食べないで、池に戻してみる（釣る場所ではなく池の下から）と、カッパさんが出てきて力の木の実をくれるぞ。もったいない気もするけど、一匹目は、自然に感謝して池に戻してあげよう。



雷・地震 ～裏山・牧場～

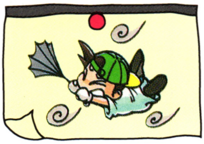


1年目の夏に雷が落ちるんだ。すると牧場の下の方にある大きな木が割れて、地下道ができるのだ。地下道（納屋につながっていて、気持ち近道）には小人さんが住んでいて、話しかけると、返事にもよるが、すごいかまを作ってくれる（次の日納屋に行けば置いてある）。そして、小人さんに会ったあとの秋、家が第2段階に増築してあると、家の前の出荷箱のところで倒れている小人さんに何か食べ物をあげると、すごいクワを作ってくれるのだ（以降これらは、スーパー○○と呼ぶ）。



地震は、1年目の冬に起こる。この地震では、裏山の岩が崩れ、今まで行けなかった場所に行けるようになる。大きい岩が崩れた横の謎の泉付近の切り株をオノで割ると、なんとそこに穴が！　さっそく入ってみると、洞窟の中に、ストンと落ちる。そこで今まで見えていても手にすることのできなかった力の木の実を取ることができるぞ。また、牧場に戻ってみると、右下にある井戸のフタが開いていて、中に入れるようになっている。ココも納屋への近道だ！

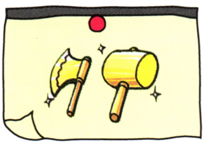




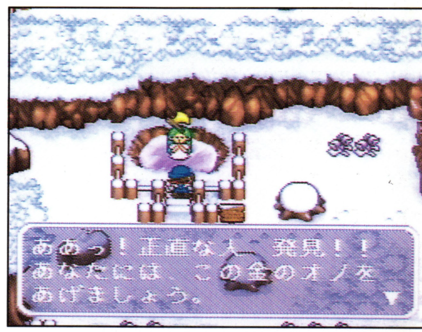
台風 〜牧場〜



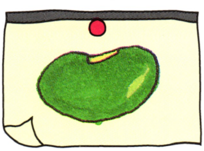
夏に発生する、とっても迷惑な自然災害はランダムで起こる。台風の日は、ドアが風で吹き飛ばされないように、釘で打ちつけてあるので、家からは出られない。次の日になって外に出てみると、無惨にも、畑は荒れ、柵はズタズタになっている。また台風の日は、にわとりを外で放し飼いにしておくと、風で飛ばされてしまうので、前の日の天気予報は必ずチェックするように。畑が虫食いになってしまうのは腹立たしいけど、ガマンするしかない。自然の猛威には逆らえないのだ。



金色に輝く道具



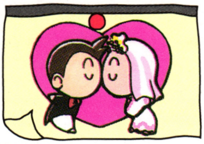
雷や、秋・２日の家の前の小人さんのイベントで手に入る、スーパーな道具の他にも、スーパーなものが２つある。スーパーオノとスーパーハンマーだ（岩や切り株を１度で切り崩す）前者は、冬の地震の後、裏山の泉の前でオノを使う（地下道の看板に書いてある）と女神さまが出てきて、スーパーオノにしてくれる。またスーパーハンマーは、１年目の夏までに、第2段階の家に増築していると、冬に大工さんがやってきて、ハンマーを強化してくれるんだ。



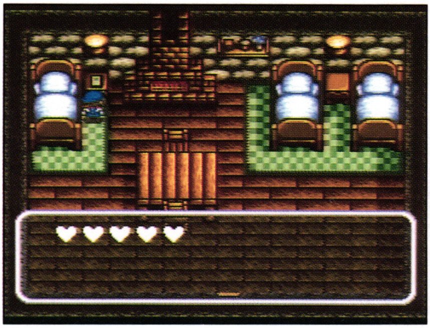
ここは天界!? 豆の木イベント



牛を売ろうとすると、流れの行商人がめずらしい豆の種と交換しにきてくれる。これを山頂に植えると、１日で巨大な豆の木に成長するのだ。この木を登っていくと神殿のような場所にたどりつき、な、なんとそこには金のにわとりがいるではないか！　しかも金のたまごを仕事の労いとしていただけるのだ。それを持ち帰ると、旅の物売りがあまりのものめずらしさに仰天し「うーむむ、生きてこの目でおがめるとは…」といって高額で買い取ってくれる。



人生最大のイベントは結婚！

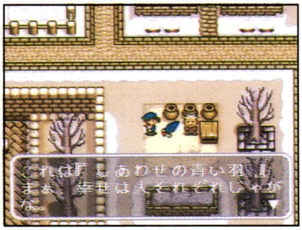


町に女の子がいるからには、最終的には結婚したいもの（別に一人者でいたいならそれでもいいが）。しかし、結婚をするためには様々な条件をクリアしなければならない。まずは、女の子の自分に対する愛情度（女の子の日記の中のハートの数）を上げるために、会話を心がけたり、プレゼントをあげよう。おっと、あまり女の子の日記を見すぎると、愛情度は減ってしまうから注意。また、女の子に嫌な思いをさせないように、占いのおばあさんに情報を聞くことも忘れずにね。

アプローチはかけておこう



プレゼントをあげたり、ダンスのパートナーになったり…、何をするのにも、女の子の好みを考えて行動し（嫌いなものだと愛情度が下がってしまう）、お目当ての女の子の日記のハートの数を５個以上にすると、キミにもチャンスが！　プロポーズアイテムの青い羽が露店で売られ出すのだ。さっそく青い羽を持って女の子にプロポーズしてみよう。返事を聞く日も忘れずにね。



プロポーズがＯＫだと、教会で盛大な結婚式が行われ、新婚生活が始まる。ここでも、愛の結晶を作るためには、愛情度に細心の注意を払わなければならない。日々のコミュニケーションも忘れて仕事に追われ、奥さんを毎日のように先に寝かせているようでは、とうていかわいいベイビーは望めない。とにもかくにもガンバッテ、最大２人の子供をつくろうじゃありませんか。その頃にはきっと、キミのしあわせ指数も満足のいくものになっていると思うよ。





春夏秋冬、『牧場物語』の２年半。ここでは畑をどのように作り、牧場での毎日をどのように過ごし、季節によってどういう仕事をしていけばいいのか、毎日の生活に役立つ情報が盛りだくさん。参考にしてね。

四季折々の過ごし方

『牧場物語』の1年は春夏秋冬、各30日の120日。牧場での2年半を充実した毎日にするために、季節別の過ごし方をキミだけに伝授しよう。

春

まずは畑をつくろう

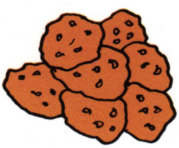




まずは、畑や牧草地をつくりたい場所を地ならし。雑草や石ころ、切り株を取り除こう。そのあとでくわを持って開墾だ。最初は、やみくもに耕さずに、出荷のことも考えて、春と夏に収穫できそうな分だけにしておこう。水まき用の通路分をつくり忘れないように。

お店で種を買って育ててみよう





春に花屋さんで売っている種は、牧草と、かぶと、じゃがいもの3種類。最初はお金が少ないので、裏山で木の実を拾ってきたり、魚を釣って出荷して、種を買おう。早く収穫したいなら、かぶの種（最短5日で出荷）。ただし、出荷価格は安い。じゃがいもは、出荷価格はまあまあだけど、出荷までに最短7日もかかってしまう。



絶対忘れてはならないのが、毎日の水まき。1日水をまかないと、その分成長が止まってしまうのだ。早く出荷したいのなら、毎日の水まきを忘れずに。ちなみに、わざと成長を遅らせて、出荷調整をする方法もある。1日に出荷できる数は、出荷時間があるため限られているからね。

基本の基本 ～開墾の仕方～



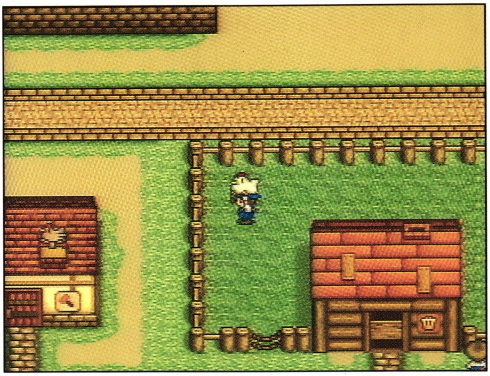
効率よく開墾するには、出荷時間を気にしない夜の作業がオススメ。牧場には畑をつくるのに邪魔な、雑草、岩、切り株が数多く点在するからだ。大きな岩はハンマーで、切り株はオノで、ポイントをずらさずに各6回叩くと壊れる。小さな岩は、ハンマーで1回、雑草はかまで取り除けるけど、素手でも大丈夫。これだと体力を使わないからグー。キレイになったらくわで耕そう。もし、間違えて耕したら、石ころをそこにおいてみよう。もとのさら地に戻るよ。

春

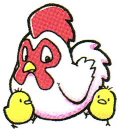
夏

牧草地を増やして、にわとりを買おう





牧草地をある程度つくって、お金が1000Gほど貯まったら、にわとりを買おう。にわとりの値段は一羽1000Gと、比較的安い（牛は5000G）し、エサを毎日あげていれば、卵を１つ産むので、すぐに増える。最大12羽にしてしまえば、卵の出荷価格は50G×12羽で毎日600Gが確実に貯まっていくぞ。



家畜屋さんのアドバイスは必ず聞く



家畜屋さんは、とても家畜思いなので、病気の感染しやすい雨の日は家畜を売ってくれない。牧草地（かいばの数）が少ないだけでも、牛を売ってくれないくらいなのだ。また、家畜屋さんにあるメモには、家畜についてとても重要なこと（雨の日に家畜を外に出さないこと等）が書いてある。放牧したままだと、牛は病気で死ぬことがあるし、柵が壊れていると、にわとりは野犬に食べられてしまうこともあるぞ。メモを読まないで、家畜を死なせてしまうなんてことのないように、家畜屋さんのアドバイスを良く聞こう。牛のミルクや、にわとりの卵は、冬の大切な収入源なのだから。



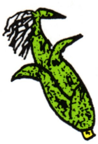
夏

暑い夏は、せっせと畑で働くのだ!

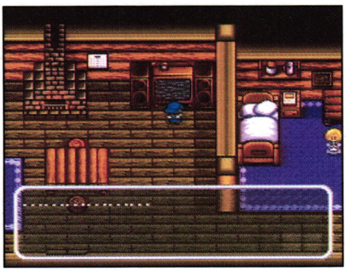
夏は花屋さんで売っているものも少し変わって。牧草の種と、とうもろこしとトマトの種だ。夏の野菜は、一度収穫しても、水をあげればまた実をつける。出荷価格も春の作物より高めなので、夏は野菜でお金を貯めるようにしよう。また、秋になると野菜はすべて枯れてしまう。夏の後半は急いで収穫するべし。





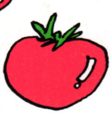


台風や雨のあとのケアを忘れずに



夏には、誰もが嫌がる台風がくることがあるから、毎日寝る前にはテレビをつけて、天気予報を確認すること。もし放し飼いの家畜がいる場合は、寝る間も惜しんで、小屋に戻そう。台風の次の日になったら、壊れた柵をハンマーで取り除き、資材置き場から資材を持ってきて、修復しよう。壊れたままだと、夜中に野犬が出没するのだ。





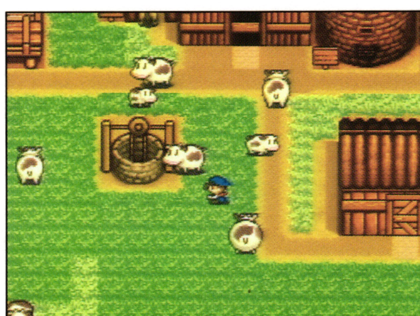
台風の後は、右のように、畑が虫食い状態になってしまう。これはもう、どうしようもない。どうするかはキミ次第。もう一度種をまいてもとへ戻すか?





牧草地も忘れずに確保

牧草地だけは、秋になっても刈り取ることができるから、夏が終わるまでに、できるだけ増やしておきたい。家畜のエサ(かいば)として大切なものだからね。だって、にわとりを12羽飼えば、ひと冬12羽×30日で360個ものかいばが必要になるんだから…。どうしてもかいばが足りない場合だけ、エサを買おう。お金がかかるし、牧草地が少ないと牛を売ってくれないからさ。

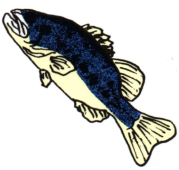


秋

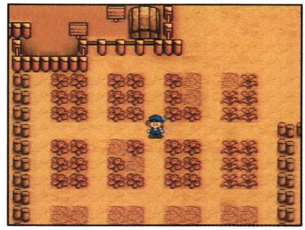
野菜は枯れて、収穫できなくなる

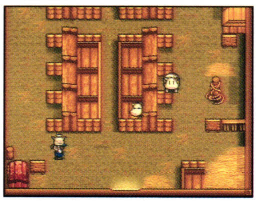


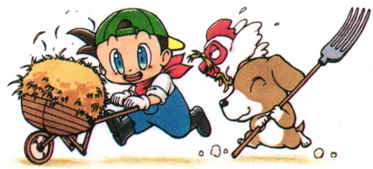




秋は、畑にある野菜の実も苗もすべて枯れてしまい、収穫できなくなる。収入が著しく減ってしまうのだ。しかし、牧草だけは刈り取ることができるので、冬に向けて一生懸命に牧草を刈り取ろう。この時期は、冬の収入を見越して、できるだけ多くの家畜を買っておき、卵やミルクが収入源になるようにがんばろう。

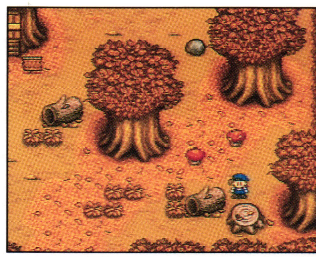


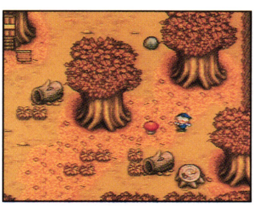




裏山できのこを取ろう

秋の裏山は、収穫物の宝庫。釣りもできるし、きのこもたくさん生えている。食べて体力を回復してもいいのだが、秋は畑の収入のない分、できるならBボタン連続ダッシュで出荷に命をかけてもらいたい。出荷価格は、魚が一匹200G、きのこが150Gだ。冬に向けて牧草の蓄えが足りない人は、ここで貯めたお金で、家畜のエサを買うのもいいかも。ちなみに、きのこを食べて体力を回復するときには、毒きのこに注意すること。体力が一気に減ってしまうぞ。なお、きのこがある場所と、1日に裏山からきのこを出荷できる数については、P39を参照してほしい。





女の子と仲良くなろう

秋になって、特にやらなければならない仕事がなくなったら、町に出かけて女の子と楽しいコミュニケーションをとってみるのもひとつの手。春や夏は、牧場の仕事が忙しくて、なかなか女の子にかまうことのできなかったキミも、ココをチャンスに一挙に愛情度を高めよう。結婚できる確率（女の子の愛情度）もグーンとアップするぞ。結婚に興味がないなら別だけどね…。



冬

家畜の世話と副産物の出荷をしよう



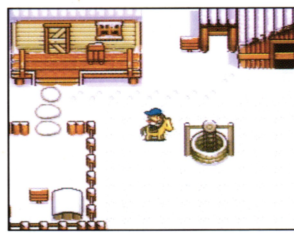
町、裏山、そして牧場までも雪で真っ白になってしまう冬。牧場での仕事は、家畜の世話と、ミルクや卵と、裏山の洞窟の中の薬草を出荷することしかないので家畜へのエサやりは、絶対に欠かせない仕事になる。1日でもエサをあげ忘れると、にわとりはしばらく卵を産まなくなるし、牛はミルクを出さなくなったり、病気になってしまうのだ。キミは、家畜が冬を越せる分のかいばをサイロに蓄えてあるかな？　家畜屋さんは、土日と祭日が休みなので、毎日エサを買いに行くということはできないぞ。特に、にわとりが12羽いる場合、エサを買えないとなると、土日の2日間エサをあげることができないので、卵を産まなくなってしまうのだ。





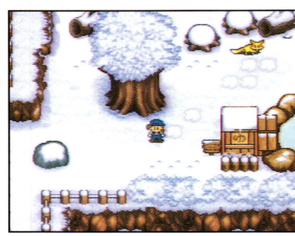
雪原の足跡に感激！

1年目の冬の22日になると、馬には出荷カゴがついているから、馬に乗って、辺り一面の雪の牧場を駆けてみよう。キミが走り抜けたあとにはくっきりと馬の足跡が…。とてもすがすがしくて新鮮な気分になれるぞ。



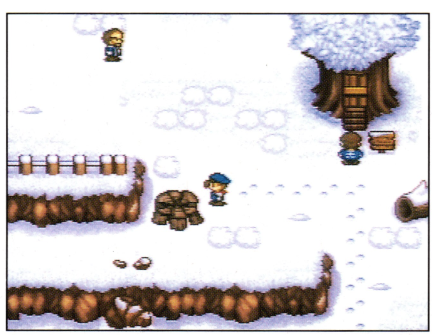
雪で真っ白の裏山は…

冬の裏山は、切り株に雪が積もっていたりして、とてもキレイ（この切り株は割ることもできるよ）なんだ。そんな裏山では、キツネやサルといった、かわいい野生動物にも、会うことができるよ。サルと一緒に温泉に入るなんてことも…。



冬の時間を有効活用

家畜の世話、副産物の出荷が欠かせない冬。でも、裏山のきのこなどを出荷していた秋よりも仕事量が少ないので、時間的な余裕があるはずだ。そういうときは、町へ出かけてみよう。女の子とコミュニケーションをとるために、卵や、牛のミルクなどをプレゼントするのだ。また、家の増築を考えている人は、温泉に入って体力を回復しながら、切り株を割って、資材集めに精を出せ。



体力と仕事の関係

Ｙボタンに割り振られたオノやくわなどの作業は、体力が消耗する（Ａボタンでの作業は体力に影響しない）。さてその仕組みとは？

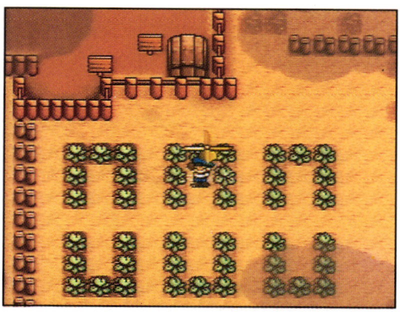
体力の初期値は100だよ

朝ごはんを食べているときが、キミの体力の最大値。ゲームを始めたばかりのキミの体力値は100に設定されている。作業中にこの体力を使いきって、右の表にある「もうだめ」状態にならないように、主人公のグラフィックを見て体力の減り具合をチェックしよう。もちろん、作業回数をいちいち数えながら仕事をする人はいないと思うが、目安ぐらいにはなるはずだ。しかし、力の木の実を食べるとＭＡＸが10ずつ増えるので作業回数とグラフィックの関係も、当然変わってくることをお間違えなく。あとにも触れるが、力の木の実をすべて食べることができれば、体力の最大値は200まで増え、作業回数も回復なしで100回まで伸びる。体力がたくさんあれば、裏山に行く回数なども減るし、牧場での作業効率もぐーんと上がるぞ。

	作業回数とグラフィック変化	
	ノーマル	0回目
	汗を拭く	25回目
	ためいき	38回目
	座りこむ	44回目
	もうだめ	50回目

▲力の木の実を１つも食べていない、体力値100のデータ。表記の数字で、グラフィックが変化する。

体力消費はＹボタン作業で2、スーパーで3消費



実は、体力値はＹボタンを１回押すたびに２ずつ減少しているのだ。道具を使わなくても、種をまくときにだって１減っていることに注意してほしい。またスプリンクラーや、スーパーかまなどの金色の道具（スーパーシリーズ）は、１度使うたびに体力を３ずつ消費していくぞ。限りある体力はムダに使いたくないから、場所を考えずに、やみくもにＹボタンを使わないように気をつけよう。初めて『牧場物語』を遊び始めた人は、特に注意してほしい（すでに、変なところで種をまいた人もいるかな）。

ハンマー作業と体力の関係に注意

ハンマーで岩を割っていて、割れる前に「もうだめ」という状態になると、それまで叩いた回数が０（リセット）に戻ってしまう。そうなると体力を回復してから、岩を割る作業を初めからやり直さなければならない。こんなことのないようにキリのいいところ（座りこんでしまった状態）で体力を回復させよう。また、岩を割る作業中に叩くポイントがずれてもリセットさせてしまうから注意。



体力回復法

裏山に体力を回復するアイテムがたくさんあることは、すでに解説したが、ここでは、何を食べればどのくらい回復するのかを調べてみたぞ。

大自然の恵みで体力を回復しよう

下の表は、回復アイテムの体力回復値を表している。数値で見ると、まん月草の実が群を抜いているが、取れる期間が秋の10日から12日の３日間と限られている上に、１度取ると２度と生えてはこない貴重品Da。ほかは数値的には変わらないのだが毒きのこだけには注意、体力が10減るぞ。

山ぶどう	南国の実	きのこ	まん月草の実	ケーキ	魚
10	10	10	50	50	10



ケーキは最高回復値だけど、プレゼント用に！

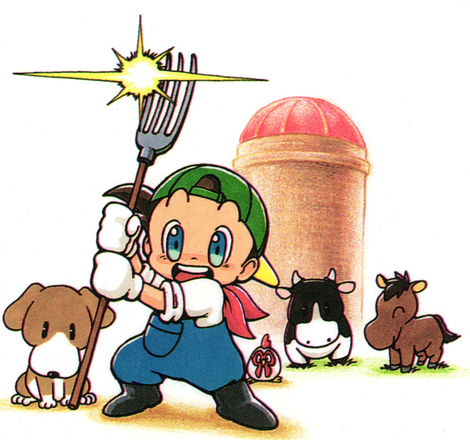
町の食堂にも、体力を回復できるアイテムがあるぞ。それは、食堂のカウンターの上に置いてあるケーキだ。体力回復値はＹボタンの作業回数に換算すると25回と大きいが、500Ｇもかかるぞ。お金に余裕があって、スーパーシリーズを使い、体力消費率と作業効率が上がったなら、出荷時間前のクイック回復にオススメだ。でも、平日の昼にしか買うことができないケーキ。体力回復に使うより、女の子にプレゼントしたほうが喜ばれるかもしれないね…。愛情も大切なんだからさ。



MAX10アップの魔法

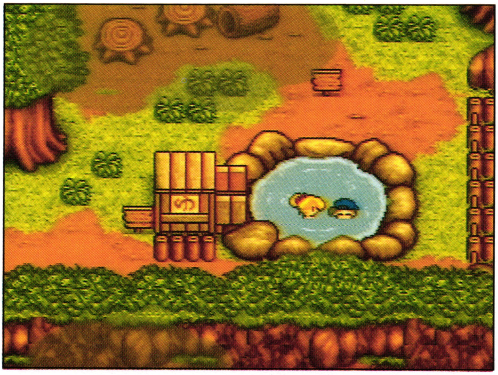


力の木の実は、体力の最大値が10増えるアイテム。牧場を耕したり、切り株を割ったりすると出る赤い実だ。これは、２年半で最大10個出現するぞ(条件によるが)。注意してほしいのが、力の木の実が出たら、だまって立っていても取ったことにならないということ。力の木の実は食べないと、最大値は増えないのだ。力の木の実は、畑を耕しているとランダムで出現したり、様々なイベントで手に入る。いくつ手に入ったかは家の上のほうの秘密のかだんの花の数で分かる。洞窟やにわとりの像など、あやしい場所は要チェック。



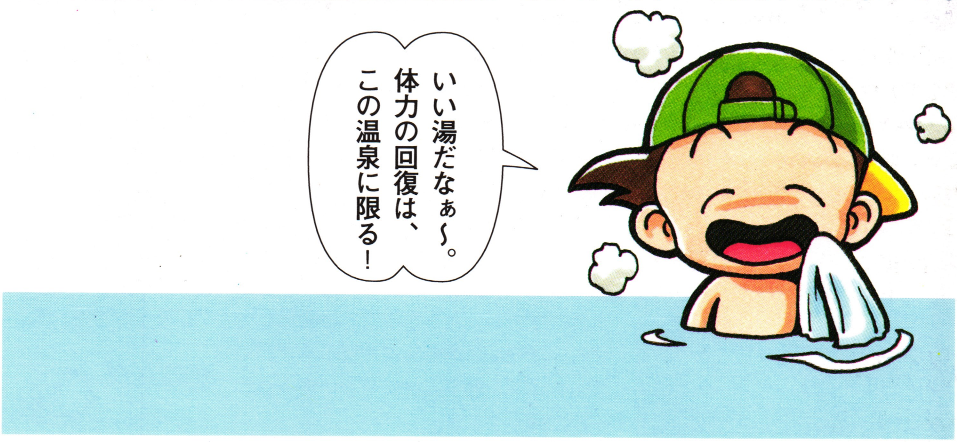
温泉は体力が24も回復できるお得な場所だよ

裏山の中腹にある温泉は、ここは季節や時間、天気にも全く左右されることなく、いつでも入浴できる。誰も管理していない露天風呂だから、もちろんお金もかからない。体力の回復は、温泉の湯につかっている時間の長さではなく、入った回数で必ず１度に24カウントされる。最大体力値が初期値（100）の場合は、５回温泉に入るだけでほぼ回復してしまう。お金も時間的余裕もないゲームの序盤戦にはうってつけ。回復に限って言えば、ベストポイントと言うことができるだろう。





また、温泉は、女の子と出会えるチャンスのある場所。温泉に回復にでかけていれば、誰かに会えるはず。仕事の途中で体力がなくなった場合は温泉、それがポイント。春から秋は、落ちている木の実と合わせて回復してもいいだろう。日常生活でも、毎日お風呂に入らなきゃ気がすまない人は、毎日入りに行く？　こだわってみてもいいかも。



出荷以外の仕事は夜にやろう

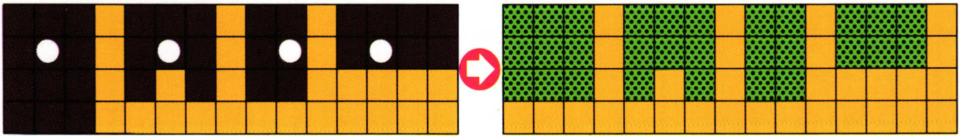
出荷業のおじさんが夕方５時に来るので、それまでに出荷作業を終わらせなければいけない。また酒場以外のお店が５時に閉店となるので、仕事の優先順位を決めておこう。女の子も大半は日中しか会うことができないので、畑の水まきなどはできるだけ夜にまわして、有効に時間を使おう。家畜などは、昼は出荷のみ、夜に世話という形をとったほうがいいだろう。夜でも温泉や木の実で体力の回復は可能。



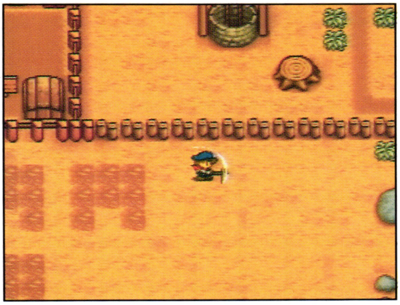
種のまき方

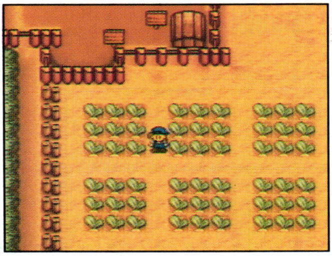
種をまくときには、水まきの効率と収穫量を考えながら耕さないといけない。ここでは、いろいろな種のまき方を伝授しよう。

耕したところにだけ、種はまかれる



花屋さんで買ってきた種袋の中には、9マス分の種が入っている。種は、くわで耕したところにしかまかれないので注意。しかも自分を中心に3×3にまけるぞ。上に、種のまける場所を図にしてみた。4×3に耕しても、種は3×3にしか、まかれないのがわかるだろう。しかし、3×3に耕して、すべてに種がまいても、最初はすべてに水をあげることができるが、芽が出てきてしまうと、真ん中だけ水をあげられなくなるのだ。以下に効率のいい耕し方、種のまき方を紹介しよう。　●は種をまく位置





●3×3のノーマルタイプ

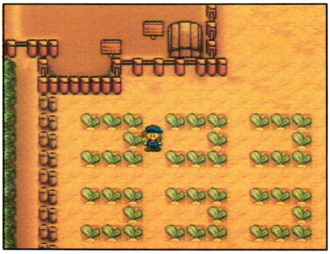
種がまける3×3を耕した畑。かぶやじゃがいもは、まわりを収穫すれば真ん中の芽に水をあげ、収穫することができるが、夏まきのトマト、とうもろこしは収穫しても苗がなくならないので、この方法では作業のムダと種のムダができてしまう。種をムダにしない春まきの作物に向くタイプ。

種のムダ　0個

通路をつくることを忘れずに!

畑を耕すときに注意してほしいのが、通路。牧場を野菜畑でいっぱいにするのはいいが、それでは水をまくことができない箇所が多すぎる。必ず通り道をつくろう。特に、夏まきのトマト、とうもろこしで通路をつくり忘れると、出荷できる数が大幅にダウンするぞ。春まきのかぶやジャガイモは、通路がなくても収穫したあとに更地ができることで、いくぶん救われるけどね。

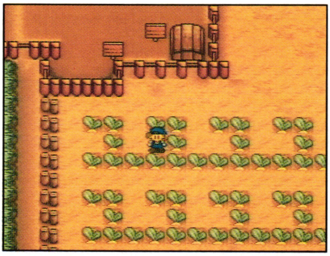




●コの字型タイプ

このタイプは、見た目はあまり美しくないかもしれないが、スプリンクラーなら、真ん中に立って1回ですべてに水がまけるので作業効率は群を抜いて良い。スプリンクラーは1年目の夏の20日に道具屋さんが売ってくれる。手に入ったら、コの字に畑を作って、ぜひスプリンクラーの便利さを実感してほしい。

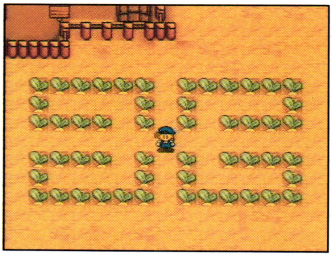
種のムダ 2個



●ユの字横つなぎ型

コの字の変形型だが、横につないでいけるのが特徴。種は、ユの字型に耕して、その中心でまくわけだが、水（スプリンクラー使用が前提）はその中心から1マス左にいったところでまくのがポイント。またコの字を縦にしたときと比べ、下側にまわらないと収穫できない作物が少ないのも有利な点だ。

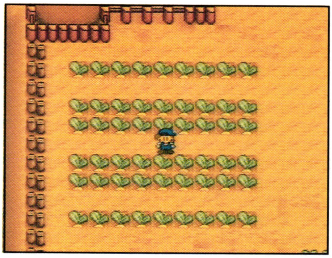
種のムダ 3個



●コの字複合通路型

コの字を向かい合わせて組み、横に長いロの字をつくる。このときに通路用として、1マスあけておくのがポイント。通路をつくっておかないと水まきが6回だが、通路があれば2回で済むという違いは大きいぞ。たくさん畑をつくるときは、通路の位置は統一しておこう。バラバラだと迷ってしまうぞ。

種のムダ 3個



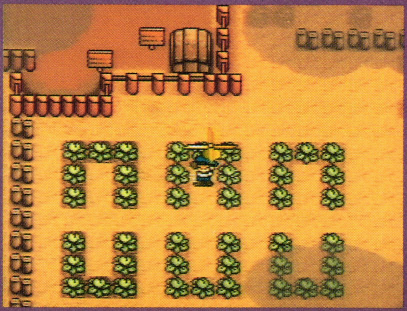
●究極の1列2列複合タイプ

牧場に水平方向の縞模様ができるようにデザインする方法。この方法は3×3のブロックの真ん中1列だけに種をまかないので、くわで耕すときは気を付けて。このタイプは水やり、出荷ともに効率的。馬の出荷カゴに収穫物を乗せながら出荷するには、この方法だと、馬が勝手に移動しても大丈夫なのだ。

種のムダ 3個

スプリンクラーの水まき威力

1年目の夏の20日に町の道具屋さんに行くと、新しい水まき道具、スプリンクラーができあがっている。じょうろだと水場で水を汲んで、1つ1つ芽に水をやっていたのが、水を汲みに行かなくても自分を中心に3×3に1回で水がまけるようになる。スプリンクラーは、今まで使っていたじょうろを下取りに出して買う（2000G）ので、じょうろはその時点でなくなってしまうぞ。



効率のいい畑の場所

ただやみくもに畑を耕して種をまいても、計画性のある出荷はできない。ここでは、どの場所が効率的なのか、データを取ってみた。



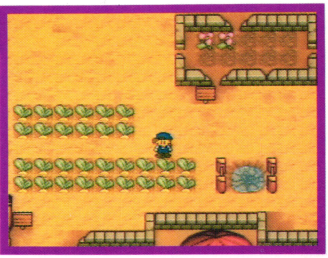
牧場の広い敷地の中で、どこに畑を作れば、効率的に、数多く作物を出荷できるのだろう。ここでは、牧場の中の４カ所にポイントを絞ってみた。ここに表した出荷できる数は、あくまでも参考出荷数だ（運んでる途中で、ものに引っかかったりすることがあるので）。もちろんBボタンは押しっぱなしで運んだ数だぞ。さあ、キミもこのデータを参考にして畑をつくってみよう。

A地区　家の前の出荷箱下　最大54コ



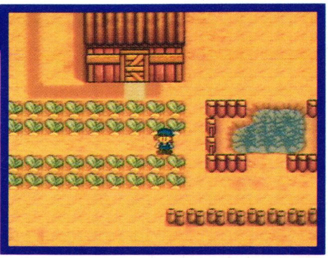
出荷箱の下に縦２×横３で種をまいたブロックを、水平方向に８×８ブロック程度に広げていく。種は少しムダになるけれど、通路は横１列の方が、収穫しやすいのだ。朝から出荷を続ければ、種袋９つ分は出荷できる。じょうろの給水は、真下の水場か、納屋右下の水場を使う。少し水場から離れているけれど、畑での収入に命をかける人はA地区がベストだ。

B地区　秘密の花だん周辺　最大20コ



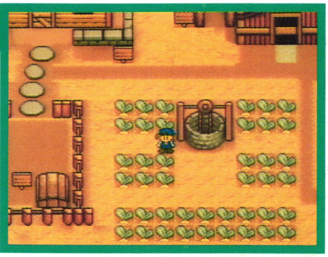
秘密の花だんの近くにも水場があるので、その周辺に畑をつくる。実際には、花だんの真下あたりが適当だろう。それほど、広いスペースではないので、柵を移動して、縦2×横3の細長い畑をつくって有効に使おう。じょうろの給水にも便が良くて、出荷箱も比較的近い。あまり畑を広げても思ったほど出荷数が増えないので、欲張らないのがポイント。補助的な畑と考えよう。

C地区　納屋右下の水場　最大24コ



畑や牧草地が増えてきて、種をまくスペースが減ってきた…。しかし、さらに拡大したいという仕事熱心なキミには、この地区がオススメ。目の前に水場があるので、給水には便がいい。出荷箱への往復は意外と時間がかかるので、納屋の真下周辺を中心に畑をつくろう。この辺は、馬の鞍が使えるようになって（物をどんどんのせられる）からのほうが有効だろう。

D地区　井戸周辺　最大56コ



井戸を囲むように畑をつくっていく。すぐ左側に出荷箱があるので、大量出荷が期待できる。残念ながら、井戸からは給水ができないので、納屋右下の水場を利用するといいだろう。でも、井戸周辺は、サイロが目の前ということで、できれば、放牧のための牧草地をつくっておきたい。家畜の飼育によほど無関心でない限り、この辺りは、牧草を中心にしておこう。



馬、それは移動する出荷箱

冬、馬を手に入れる。でも、その馬はまだ子馬。次の年の春には、出荷カゴをつけるまでに成長するぞ。カゴをつけたら馬と一緒に出荷作業だ。なんと、馬に収穫物を投げるだけで、出荷ができるのだ。馬を出荷箱のところまで連れていかなくてもいい。夕方おじさんが来るまで80〜90個は出荷可能。馬は動くので収穫物をのせる時は注意。畑が大きくなったら特に、馬をウマく使って出荷だ。



裏山での収穫

『牧場物語』の１時間は現実には約15秒。出荷のおじさんが来る夕方５時まで約２分45秒だ。さて、そのあいだに何個出荷できるのだろうか。

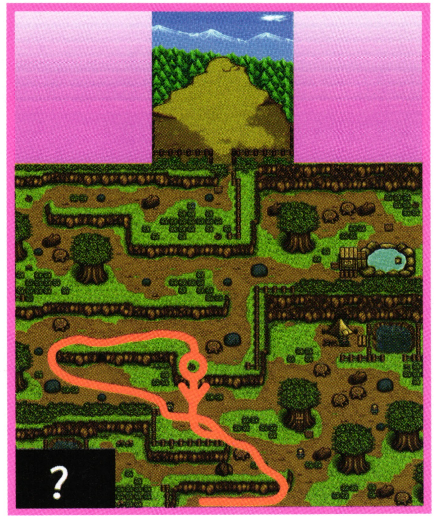
春　山ぶどう



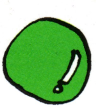
約40秒

3個

山ぶどうは、裏山に４個あるが、出荷するのは一番近いところの１個でいい。なぜなら、出荷箱に入れて、また裏山に戻ってくれば、再び同じ場所にあるからだ。裏山にあるものを出荷する場合は、Ｂボタンで常にダッシュしていなければ、出荷数を増やせないぞ。右の図は、一番近いところにある山ぶどうを取りにいくときの最短ルートだ。左の数値は、往復時間と、１日に出荷できる数だ。



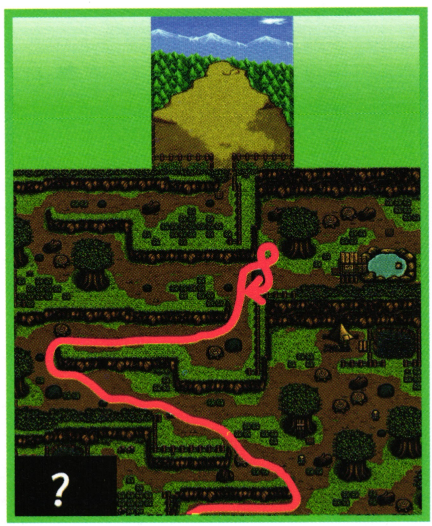
夏　南国の実

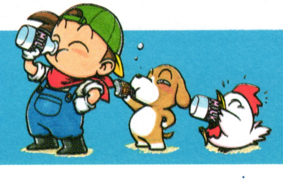


約45秒

2個

夏、裏山の中腹にあるきょうれつな香りのする緑色の実が、南国の実。あちこちに落ちているわけではなく、中腹の１カ所のみなので、出荷するのには時間がかかる。夏は、南国の実を出荷するよりも、畑のトマトやとうもろこしを出荷したほうが、お金は確実に増やせる。きっと、夏は、南国の実、どころではないはず…。トマトやとうもろこしが実るまで、南国の実でお金を貯めてみよう。





秋 きのこ・毒きのこ



約30秒

3個

秋、きのこは全部で5個ある。毒きのこも入れれば6個。きのこは、山ぶどうや、南国の実よりも、裏山の入り口に近いところにあるぞ。毒きのこも出荷することはできるが、ここでは、一番近いところにあるきのこで試してみた。きのこの周りにある草が移動の邪魔になるので、気を付けて走るように。少しでも障害物にぶつかると、左の数値は実現できないぞ。



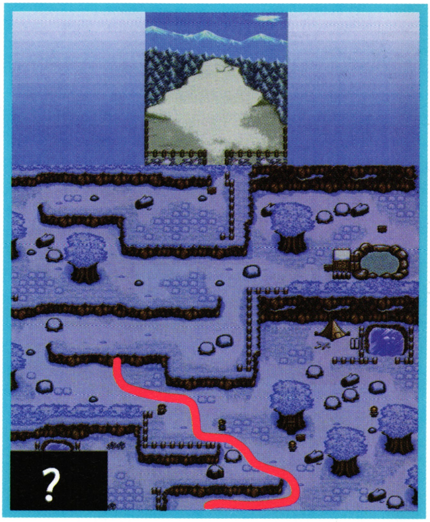
冬 洞窟内の薬草



約65秒

2個

雪で真っ白になる冬にも出荷できるものがあるのだ。それが薬草。山ぶどうや南国の実、きのこのように、見えるところにあるのではなく、洞窟の中にあるのだ。それも、奥に。「たべる・たべない」と表示されないので、出荷できるなんて、気づかなかった人も多いんじゃないかな。洞窟の中は時間が止まっているので、往復するのに時間はかかっても2個出荷可能。出荷価格200G。



おじさんにさおを借りて魚釣り

大工さんの家の上のほうに、テント生活をしている釣り好きおじさんがいる。初めて行くと「今度、キミの釣りざおを用意しておくからね」と言われるぞ。次の日、おじさんのところに行くと、さおを貸してくれる。そしてYボタンで釣りだ。釣った魚は出荷することができるが、長靴や空き缶がかかって、なかなか釣れない。超うまくいって3匹だ。釣った魚を1度目に池に戻すとカッパイベントが起きる。



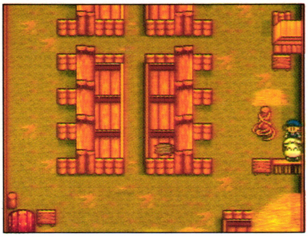
家畜を育てるときのポイント

家畜は、とてもデリケート。１日世話を忘れると出荷にも影響してくる。病気や愛情度に気を付けて、一生懸命に愛情を込めて世話しよう。

牛

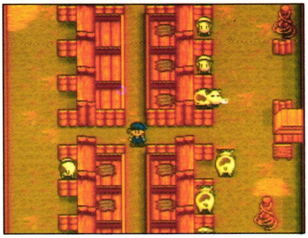


エサは牛１頭につき１日１つ、エサ置き場へ

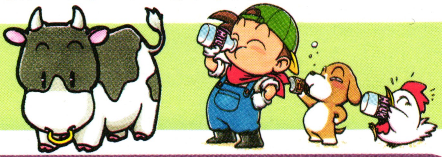


牛のエサは、家畜屋さんで売っている牛用のエサと、サイロから牛小屋に送られてくるかいば（牧草）。牛１頭につき１日１つあげれば大丈夫だ。あげる時間は、朝でも夜でもいい。寝る前までには必ず、エサ置き場に置いてあげよう。牛に直接投げてもダメだぞ。例外は、妊娠中の牛のエサ。妊娠中の牛は歩くことがつらいので、牛小屋の右にある出産場所に置くこと。エサを忘れると、成長した牛は病気になったり、ミルクを出さなくなったりするから要注意。

毎日のブラッシングで愛情度に磨きをかけよう



牛は、ブラシでなでることによって愛情度が増える。この愛情度はミルクの量に影響してくるのだ。ミルクはＳ、Ｍ、Ｌの３サイズ。Ｓサイズのミルクだと出荷価格は150Ｇだが、Ｌサイズになるとなんと350Ｇにもなる。毎日ブラシでなでて、早くＬサイズミルクを出すような牛にすることを心がけよう。大牛（買える牛は中牛）にタネをつけて子供を産ませ、仔牛から育てたほうが早く愛情度も増えやすい。牛はできるだけタネをつけて増やそう。

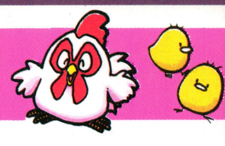


牛はとてもデリケートな動物

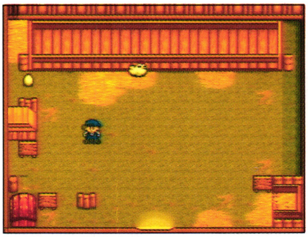
牛は、雨や湿気に弱く、大きい体のわりには臆病で、小動物にもビクビクしてしまうほどの繊細さがある。この『牧場物語』の中でも、とてもデリケートな存在。雨の日に外に出しておくと、病気になったり地面にもぐらがいたりすると、すぐに気嫌を損ねてしまのだ。牛には、愛情をこめて接するようにしよう。話しかけたり、ブラシをかけるとニヤッとするよ（牛の愛情度がアップしている証拠）。



にわとり

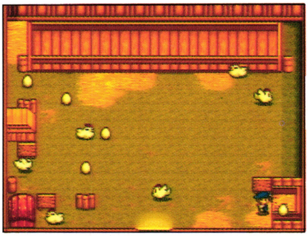


エサは1羽につき1日1つ、ひよこはいらない



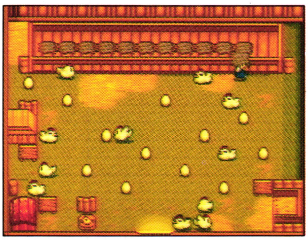
にわとりのエサは、家畜屋さんにあるエサを買ってきてもいいし、牛と同じくサイロの中にあるかいばでもいい。にわとり小屋には、12カ所のエサ置き場があり、小屋の中では最大12羽までしか飼うことができないぞ。ひよこは親のエサのおこぼれをもらっているのか、エサはいらないぞ。牛と同じ量のエサを食べるにわとりなんて…と思うかもしれないが、そこは我慢我慢。放牧のときは柵が壊れてないか点検。野犬の襲来に注意だ！

卵をふ化させる場所は決まっている



にわとりは、毎日エサをあげていれば、１日必ず１個の卵を産む。卵は出荷してもいいけど、にわとりを増やしたければ、小屋の中の右下にあるワラの場所にのせよう。ここに卵をおけば、時間が経つとひよこになるぞ（きっと、この場所温かいんだね）。ここには１個しかおけないのが残念。割らないように気を付けてのせよう。ひよこが産まれたら、また卵を１つワラの上にのせる。そうしていけば、にわとりはアッという間に12羽になるぞ。

にわとりとエサと卵の関係を教えちゃおう



12羽までになれば、１日12個の卵を出荷することができるのだ。50Ｇ×12個＝600Ｇなので、固定収入としてはまずまずだ。できるだけ早く増やしておこう。でも、１日でもエサをあげ忘れたら大変。次の日からすぐあげ続けても、３日も卵を産まなくなってしまうから、気を付けて。12羽すべてのにわとりにエサをあげ忘れると、大ダメージだ。しかも３日分のかいばがムダになってしまう。予定していたお金も入らず、まったくいいことなしだ。

小屋の中は時間が止まる空間

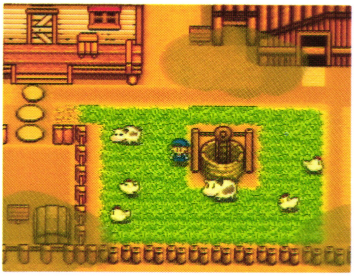
『牧場物語』では、朝起きてから、夕方の６時になるまで、刻々と時間が流れている（セレクトボタンを押して時間を見て、止める以外は）と思っただろう。なんと、にわとり小屋や、牛小屋でも時間が止まっているのだ。だから、にわとりの卵を出荷するときなどは、急ぐ必要がないのだ。卵を割らないように、焦らずゆっくり出荷箱へ運ぼう。あと、裏山の洞窟の中でも時間は止まっているよ。



放牧の際のポイント

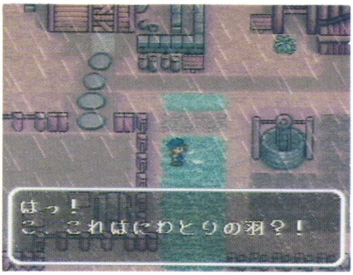
家畜は放牧することができる。いつも小屋の中じゃかわいそうだから外に出そうか？　ここでは放牧の際の注意点をいくつかあげてみた。

牧草地に放牧していればエサはいらないのだ



刈り取れる状態の牧草地に家畜を放牧してみよう。どうやら家畜たちは夜、勝手に牧草を食べてくれているらしいのだ。エサをあげる、という作業がないので超ラッキー！　おまけに、大牛までに成長していれば、放牧していてもミルクは出荷できるのだ。残念ながら卵を出荷することはできない。冬は牧草地が雪で覆われてしまうので、この手は使えない。

雨の日は放牧禁止！ 不幸がたくさん



雨の日の放牧はとっても危険。牛は雨の日に外に出ていると病気になってしまうし、にわとりを台風の日に放牧しておくと、大風に飛ばされてしまうのだ。また、台風や、雨のあとは柵が壊れていることがある。柵をそのままにして寝てしまうと、にわとりは野犬に食べられてしまうぞ。でも、ひよこは大丈夫。きっと、草むらにそっと隠れているんだろうね。

放牧の敵、こわいこわい降水確率は？



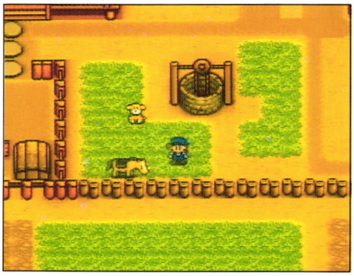
『牧場物語』天気予報は、現実の世界と違って必ず当たる。では、いったいこの降水確率はどうなっているのだろうか。まず春の雨は一番高い確率になっている。夏と秋は10分の１で同じなのだが、夏はとても迷惑な台風がくる。これらのことから放牧に一番向いている季節は、秋ということになる。まさに「天高く牛肥ゆる秋」っていうところだね。



牧場物語Q＆A

『牧場物語』でよくある“？”についてまとめてみたぞ。きっと参考になるはずだから、よく読んでおくといいだろう。

Q.エサがいらないのは何？



A．犬と馬にはエサがいらないというのは、エサ箱というグラフィックがないからわかると思う。でも、なんと家畜でもエサの必要ないものが…。それは仔牛とひよこ。産まれたばかりだから、きっとお母さんのミルク（ひよこはエサの残り）で育っているんだろうね。また、中牛にもエサが必要なんだけど、パラメータ的な影響はないんだ。

Q.犬は毎日だっこしたほうがいいですか？



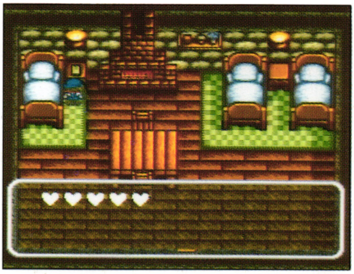
A．犬はだっこをすることによって、しあわせ指数があがるのは知っていると思うけど、１日に100回だっこしても、カウントは１なんだ。つまり回数というよりは、ずっと継続して可愛がることが大事ってことなんだ。気が向いたときだけボタン連打でだっこしても駄目なのだ。面倒がらずに、毎日１回は犬をだっこする習慣をつけておいたほうがいいぞ。

Q.なかなか牛を売ってくれません



A．牧場に牧草地が１つもないときに牛を買いにいくと、家畜屋さんは「牧草地をもっとふやさなきゃ飼えないぞ」と言う。しかし、牛だけを買う場合、３×３の牧草地が３つあれば買うことができるぞ。牛を買う前に、にわとりがいると、もっとたくさんの牧草地が必要になってくるぞ。先に牛を買うなら、牧草地を３ブロックつくってから、買いに行こう。

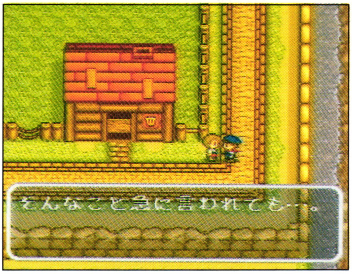
Q.結婚したいのですが、どうすれば？



A．女の子と結婚するためには、女の子の日記に表示されるハートの数（愛情度）を５つ以上に、そして家を第２段階以上にしなければいけないんだ。そうしないと、まずプロポーズアイテムの青い羽は出てこないぞ。早く結婚したいなら、毎日、女の子にプレゼントを持っていこう。青い羽を手に入れたら、即、プロポーズしてみよう。日記はあまりのぞかないようにね。

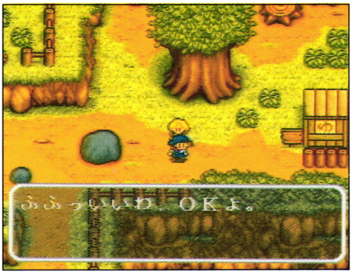


Q.5人の女の子以外にもプロポーズできますか？



A．プロポーズに使う「青い羽」は、５人の女の子だけでなく町の人たちにも使えるぞ。プロポーズというよりは「青い羽を見せる」といった感じだが、それぞれ人によっていろいろなコメントを返してくれるので、結構おもしろいぞ。青い羽は一度買ってしまえば、結婚するまでなくならないので、プロポーズの前に試してみるといいだろう。

Q.プロポーズの返事の日が雨だったのですが…



A．プロポーズをすると、日曜日に返事をもらう約束をするはずだ。だがその日曜日が雨だった場合、当然女の子はこない。そのまま次の週の日曜日を迎えても女の子はいっこうに返事をしにはこない。雨が降ってしまうと、なぜかプロポーズしたことも忘れられてしまうので、もう一度あらためてプロポーズしに行く必要があるんだ。忘れないようにね。

Q.子供はいつできるのですか？

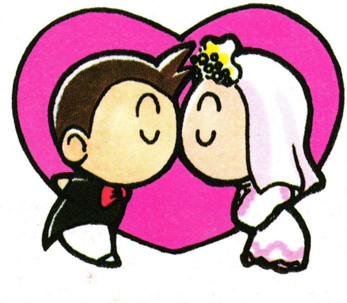


A．まず、奥さんが妊娠する条件は、家が第３段階になっているということと、日記のハートの数が７つ（愛情度450）はなくてはいけないぞ。赤ちゃんは、妊娠後、60日後に産まれるぞ。結婚しても、毎日話しかけたり、プレゼントを上げたりして、愛情度を上げることを忘れないように。また、赤ちゃんは、男の子、女の子ランダムで産まれるぞ。名前を考えておこうね。

Q.奥さんが出ていってしまったのですが…



A．よっぽど、奥さんに嫌がられたんだねえ。奥さんが出ていくということは、ハートの数が３つ以下になってしまうこと。結婚のときに５つはあったはずなのに、何をしでかしたんだい？　奥さんに話しかけなかったり、先に寝かせてしまったり、毎日奥さんの嫌がるプレゼントをしていれば、愛情度がどんどん下がっていって、奥さんは実家に帰ってしまうぞ。







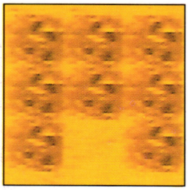
町の花屋さんで売っている５種類の種と、家畜屋さんで売っている牛やにわとりって、どのように成長していくんだろう？　ここでは、各野菜や牧草の収穫までの日数、家畜が大きくなるまでの日数を割り出してみたぞ。

野菜の成長・かぶ

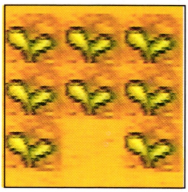
春まき＆春夏収穫のかぶは、成長が早いけれど、出荷価格が少し割安。早くお金を貯めたいのなら、かぶだ。ここではかぶの成長を見てみよう。



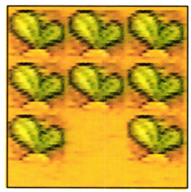
春の花屋さんで売っている白い種袋がかぶの種。かぶは成長が早いので、お金が少ない１年目の春は、かぶを収穫してお金を貯めるのが無難だろう。春まきのかぶとじゃがいもは、１度収穫したらおしまい。また種をまいて、畑を作ろう。春に種をまいておけば、夏でも収穫できるぞ。ちなみに、出荷価格は60Ｇとじゃがいもより安い。



▲種をまき、そして水をやる。芽が出るのは２日後だ。

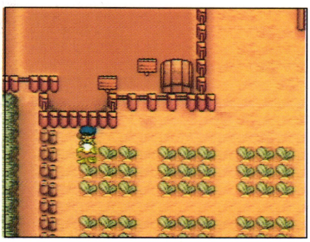


▲双葉。水まきを忘れずに。２日後に実がなる。



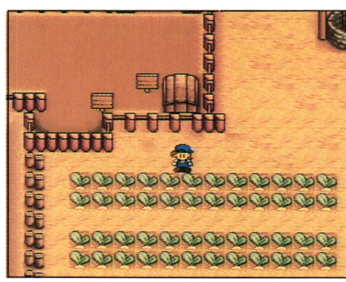
▲実をつけた。この状態で収穫できるようになるぞ。





種をまいて、実をつけるまで、５日間（種をまく日を数えて）。かぶはほかの種と比べて一番の成長スピードを誇る。グラフィックは、種、双葉、実の３パターン。牧場に来て最初にかぶを収穫した人も多いんじゃないかな。かぶは、うまく計算して時間差収穫をすれば、春だけでも相当数のかぶを出荷することができるぞ。春のお金稼ぎには、かぶ。そう覚えておこう。じゃがいものほうが出荷価格は高いが、かぶは、出荷価格よりも数で勝負なのだ！

1年目の春でもがんばれば5毛作が可能

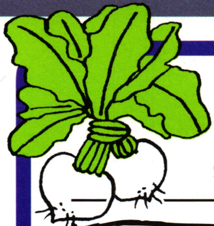


成長スピードのとても速いかぶは、１シーズンで単位面積当たり最大５回は出荷できる。１年目は持っているお金との兼ね合いで、そんなに出荷できないかもしれないが、２年目は、種をたくさん買って、休耕地をなくそう。もちろん、出荷可能時間は限られているから、出荷箱からの畑の距離や、水まきの効率を考えながら、畑をつくるのだ。

最大出荷量を知って、計画出荷を目指せ



馬がいない間の１日の最大出荷量は、がんばっても、50数個が限界。つまり１日になる実はそれと同数でいいのだ。そこで、最大効率をめざす場合は、１つのかぶの種から得られる最大の実の数８×６ or７（１度に買う種の数。または水まきで調整）を１グループとして、これを中３日のサイクル（かぶの成長サイクル）の日替わりで、４グループを回転させればいいのだ。



かぶ

古来「ククタチ」「アオナ」などと呼ばれていたかぶは、今では、世界中で栽培されていて、食用はもちろん飼料作物としての品種もある。形はダイコンに近いが、実際はハクサイの仲間に近い。

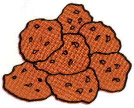


かぶにはいろんな形状のものがあり、漬け物など、各地の特産品にも多く利用されている。形から小かぶ、中かぶ、大かぶと分類されているぞ。長野県名産の野沢菜は、なんと、かぶの葉っぱを利用しているんだ！

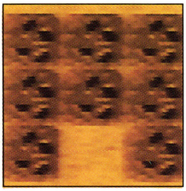


野菜の成長・じゃがいも

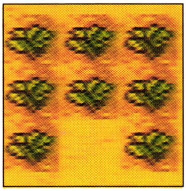
茎を引っ張ると、コロコロしたいもがポロッと抜けるじゃがいも。抜く感覚が何とも言えないよね〜。ここではじゃがいもの成長を見てみよう。



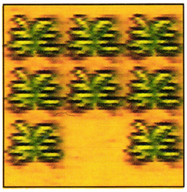
じゃがいもは、土の下の根がふくらんだもの。小学校なんかで栽培したことがある人もいるんじゃないかな。『牧場物語』のじゃがいもは、抜いてみるとわかるけど、とっても大きいんだ。花屋さんでは、茶色い袋に入って、種が売られているぞ。種の値段は、200Ｇ。かぶと同じ。さあ、キミならどちらを選ぶ？　出荷価格は80Ｇ。



▲種をまいて水をやると、３日後に、芽が出るぞ。

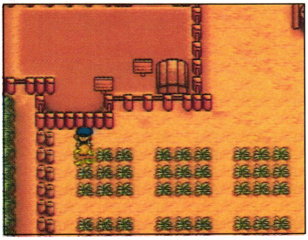


▲芽が出た。このあと、３日後に実をつけるぞ。



▲じゃがいもが実った。これで収穫できる。



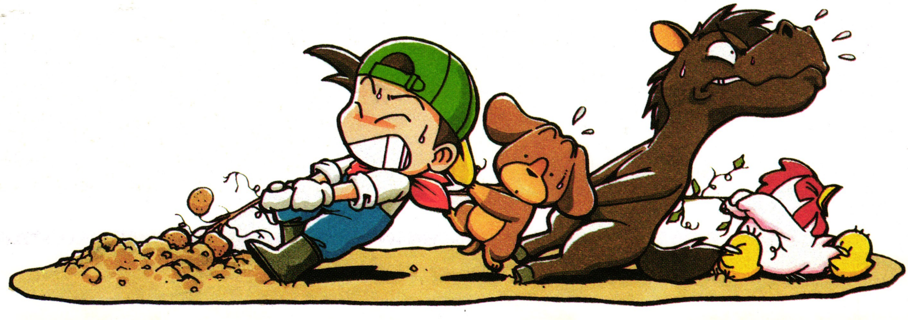


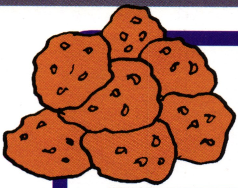
じゃがいもは、種をまいた日も入れて７日間、そう一週間で実をつけるのだ。もちろん、水をあげるのを欠かさないこと。じゃがいもの成長グラフィックは、かぶと同じ３つ。実をつけた状態のとき、土に茶色いじゃがいもが隠れているので、注意して見ておこう。収穫し忘れても、腐らないから安心。とっても大きいじゃがいもが採れるのが、『牧場物語』のいいところ。あのぐらい大きいじゃがいもを、じゃがバターにして食べてみたいな。

かぶより成長は遅いが、出荷価格が高い

じゃがいもの収穫時期は、かぶより２日だけ遅い。でも出荷価格が、かぶより高いぞ。かぶは早く収穫できるけど、出荷価格は安いのだ。収穫時間を選ぶ、それとも出荷価格を選ぶ？もちろん、じゃがいもでも、時間差収穫が可能。どっちが効率よく出荷できるかは、キミ次第だ。研究してみる価値はあるぞ。さて、じゃがいもは春に何個出荷できるのだろうか？







じゃがいも

南米アンデス山中が原産のじゃがいも。日本には1580年、ジャワ島から長崎に入ってきたんだ。日本で本格的に作られ始めたのは1907年から。川田男爵がアメリカから取り入れたもの。その名が「ダンシャク」いもなのだ。日本でじゃがいもといえば、北海道。アンデスという高冷地が原産だから、北海道で多くじゃがいもが作られているんだね。日本での家庭での使用量が多い野菜が、じゃがいもなんだ。

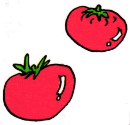




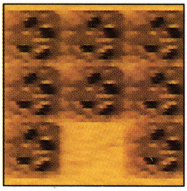


野菜の成長・トマト

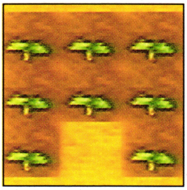
夏、真っ赤な実をつけるのがトマト。制作者に聞いたところ、グラフィック的に「この深い赤が出せればしあわせ」という動機だったらしい。



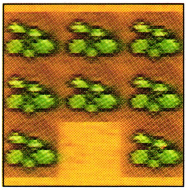
夏に花屋さんで売っている赤い袋のトマトの種。実ると真っ赤になるトマトは、畑をキレイに彩る野菜。夏まきの野菜は、一度収穫しても水をあげれば、また収穫できるぞ。葉っぱの緑と赤い実のコントラストがとてもキレイだ。畑中、トマトでいっぱいにしたいぐらいだね。でも、秋には全部枯れてしまうのが悲しい。出荷価格100G。



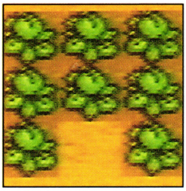
▲種をまいて、水をあげよう。2日後に芽を出すよ。



▲芽が出た。これは双葉。2日後葉が増えるよ。



▲5枚葉に成長。2日後には、実がふくらむよ。

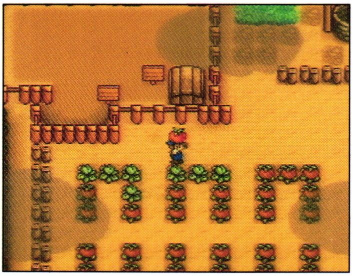


▲実がふくらんできた。この後3日後に実がなる。



トマトは、種をまいて、実をつけるまで10日かかるぞ。グラフィックの変化は、種、双葉、5枚葉、実がふくらむ、実をつけるという5段階。一度収穫すると、実がふくらむ状態に戻るんだ。そして3日後、再収穫することができるぞ。収穫したあとも、水まきは忘れないように。実っているトマトに水をまくと、つやつや光るよ。葉っぱも少ししなっとなるんだ。トマトってかわいいって思うかもね。トマトに水をあげるとき、よ〜く見てみてね。

夏まきの野菜は収穫しても再収穫できるぞ

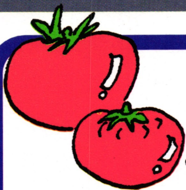


トマトも、あとに紹介するとうもろこしも、一度収穫しても、水をあげれば、また再収穫できる野菜だ。春まきの野菜のように収穫したら終わりじゃないので、畑のつくり方は、よ〜く考えよう。3×3の畑だと、真ん中の苗は、いつまでたっても収穫できないぞ。コの字型か、種はムダになるかもしれないが、2列型タイプの畑にしたほうがいいだろう。

実るのが早いから、たくさん出荷してみよう



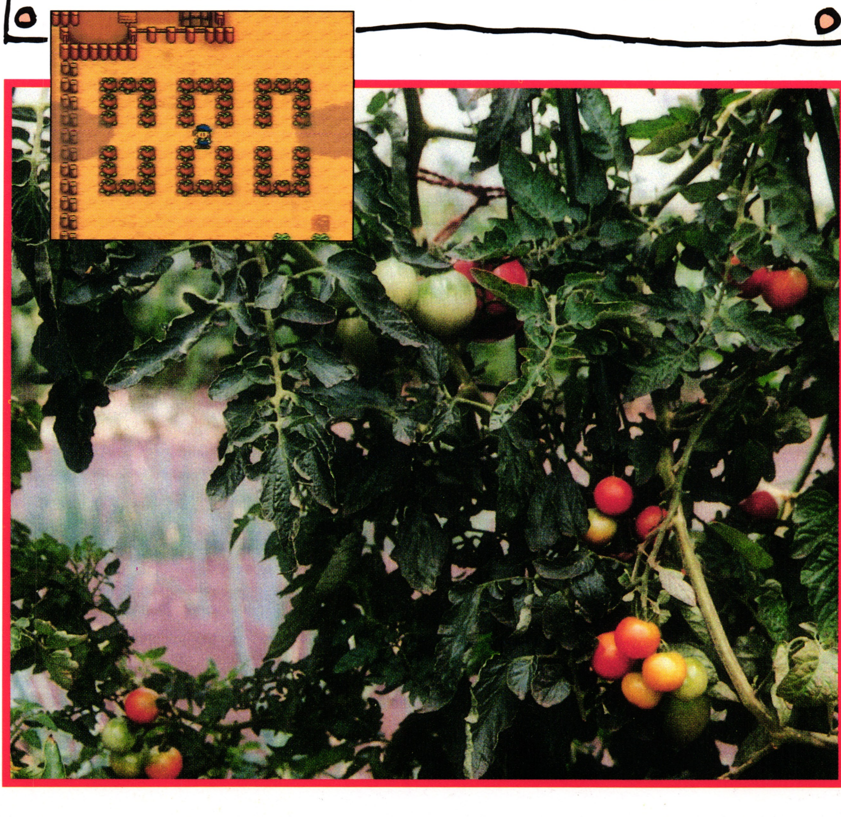
トマトは種をまいて10日で実をつける。そして収穫後中3日で、また実をつける。さ〜て、秋になるまでに1つの畑で、どのくらい収穫できるだろうか、計算してみよう。でも、かぶと同じく、実をつけるのが早いので、とうもろこしより出荷価格が安いんだけどね。トマトとうもろこし、キミならどっちを選ぶ？　出荷価格と成長時間との駆け引きだね。



トマト

南米のペルー、エクアドルが原産。じゃがいもと同様、アンデス地方から世界各地に伝わった野菜だ。日本に伝わったのは江戸時代中頃。ビタミンが豊富な野菜で、料理での利用頻度が非常に高いので、とても人気がある。ミニトマトは、観賞用としても楽しまれているよ。最近は、ミニトマトの完熟タイプが人気。温室栽培が盛んなので、今では、1年中スーパーで手に入れることができるようになった。



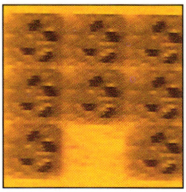


野菜の成長・とうもろこし

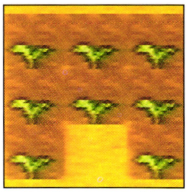
暑い夏、畑の中で高くそびえ立っている、黄色い穂の野菜がとうもろこし。夏まきの野菜は何度も出荷できるので、大忙しの季節となる。



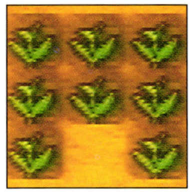
夏、花屋さんで売っている黄色い種袋が、とうもろこしの種だ。とうもろこしも、トマトと同様、一度収穫しても、また再収穫できる野菜なのだから、3×3の畑では、苗が1つムダになってしまうぞ。成長のサイクルを計算して畑をつくろう。とうもろこしは、黄色い実をつける。とうもろこしの葉の緑と黄色も鮮やか。出荷価格120G。



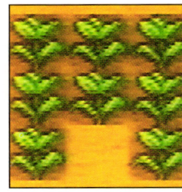
▲種をまいて、水をやろう。3日目に芽を出すぞ。



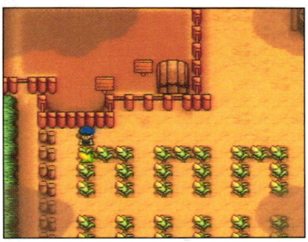
▲芽が出た。これが第1段階。3日後、4枚葉に。



▲4枚葉をつけるまでに成長した。3日で5枚葉に。



▲5枚葉。3日後にはいよいよ実をつけるぞ。

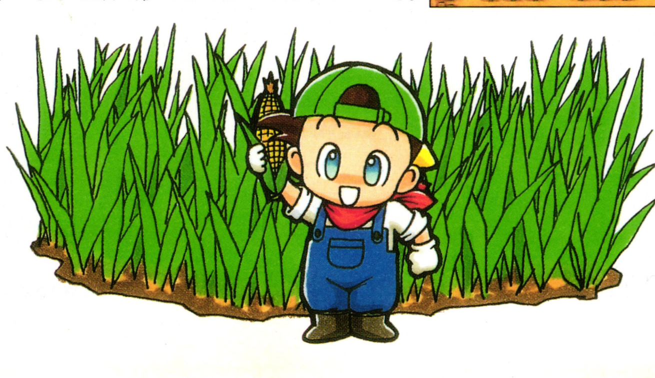


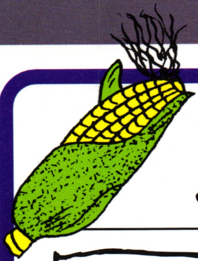
夏まき、夏収穫のとうもろこしは、種をまいた日を入れて13日で実をつけ、収穫できるようになる。収穫すると、5枚葉の状態に戻り、水をあげると、トマトと同じく中3日で再収穫できるようになるぞ。秋に入ってしまうと、収穫できなくなるので注意しよう。また、夏は台風の季節。とうもろこし畑もトマト畑も、大ダメージを受けることがあるぞ。台風がきたら無事を祈るしかない。とうもろこしはトマトより成長は遅いけど、出荷価格が高い。

夏まき野菜にはスプリンクラー



前にも述べたように、とうもろこしは成長が遅いけど、トマトより出荷価格が高い。再収穫できるのは、収穫して中3日というのはトマトと同じ。できれば両方の実を育ててみてほしい。色のコントラストがとってもキレイだから。夏の20日には、便利なスプリンクラーが手に入るから、種をまくときも、スプリンクラーが使いやすいような畑の形にしておいたほうがいいぞ。





とうもろこし

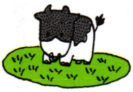
中南米・南米が原産地。世界中のいろんなところで栽培されている。とうもろこしは、収穫量の増減が、国際関係にまで大きく影響する重要な野菜である。日本には、1579年、ポルトガル人によって、長崎に伝えられたのが最初だった。とうもろこしは、丈夫で病気にかかりにくい品種も出ているので、簡単に栽培することができるぞ。家庭菜園でも人気の野菜。ハニーバンタムが人気の品種である。



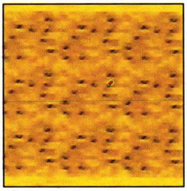


牧草の成長

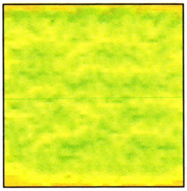
秋まで刈り取ることができる牧草は、家畜の大切な食料。冬になる前に、たくさん用意しておこう。ここでは牧草の成長を見てみよう。



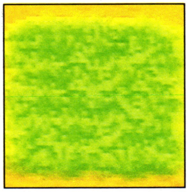
春に家畜屋さんで１袋もらえるのが牧草の種。花屋さんには、春と夏に売り出されているぞ。価格は500Ｇとほかの種よりは少し高め。その分、秋にも刈り取ることができるし、１年を通して家畜のエサになる。また、１回種をまけば、ずっとそこに牧草が生えてくるのだ。500Ｇにしてはお得なもの。たくさん買っておこう。



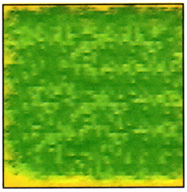
▲種をまく。牧草は水をあげなくていいので便利。



▲３日後、やっと芽が出る。初めは薄い緑色。



▲第２段階に成長。少し濃い緑に。ここまでで一週間。



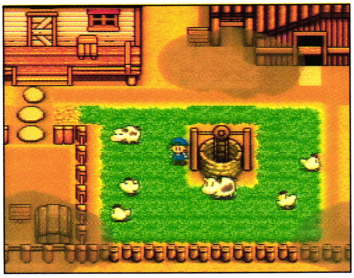
▲第３段階の濃い緑。これで刈ることができるのだ。

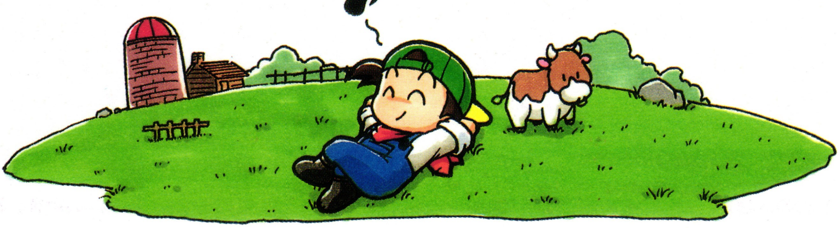


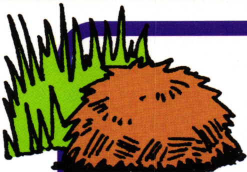
牧草は、種をまいてから10日で刈り取れる状態に育つ。それを刈り取ると、刈り取った状態から９日で、再度刈り取れるようになる。牧草は、冬以外はずっと刈り取ることができるぞ。冬、雪に埋もれていても、また春には芽を出してくれるし…。牧草は、家畜のエサになるので、冬になる前にできるだけたくさん刈り取っておこう。最低でも、冬30日×家畜の頭数分は用意しておかないと、いちいち家畜屋さんに買いに行かなければいけないぞ。

家畜を放牧するときは、濃い緑色の牧草地に

家畜は、放牧することができる。でも、その際には、種をまいて10日経った、刈れる状態になっている濃い緑色の牧草地に放牧しよう。第３段階の牧草でなければ、家畜のエサにならないのだ。放牧するときは、食べられる状態の牧草があるかどうかを確認してからにしよう。秋は色が緑でなく、黄金色に変わるけど、刈れる状態の牧草があれば大丈夫だ。



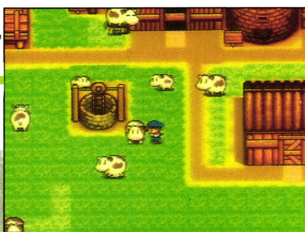




家畜のエサの作り方

冬の間、家畜のエサになるかいばは、サイロの中で作る。サイロの中で作る家畜のエサをサイレージという。牧草やデントコーン（とうもろこしの品種、飼料用）をサイロに入れ、人間がサイロの中に入って、踏んで発酵させるのだ。もちろん、1人ではできないので、近所の人や親戚を呼んで作業することが多い。夏に作業するので、サイロの中の温度は30度を越え、大変な重労働になるのだ。







▲夏、よく育った牧草を刈り取り、機械で細かく切るんだ。

◀細かく切った牧草を、機械でサイロに送り込むんだ。サイロには人が入り、頭上から入ってくる牧草を踏み固める作業をする。合羽のようなものを被らないと、体中牧草だらけになってしまう。決して1人じゃできない仕事なんだ。

家畜の成長・牛

『牧場物語』に出てくる牛は、乳牛。愛情いっぱいに育てていれば、Lサイズのミルクを出してくれるぞ。小さい頃から愛情をこめて育てよう。

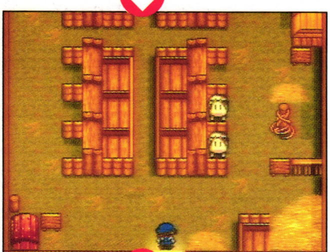


家畜屋さんは、牧草地がある程度大きくならないと、牛を売ってくれない。牛は1頭5000G。牛の愛情度上げるブラシは道具屋さんで800Gで売っているぞ。とりあえず、5800G以上貯めてから、牛を買いに行こう。でも、買う牛は、まだミルクが出ない中牛。大牛に成長しないとミルクを出さないのだ。乳しぼり器は中牛には必要ないぞ。



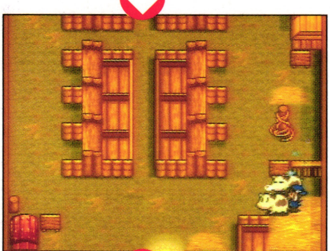
買ってきたばかりの牛は中牛なのだ

5000Gで家畜屋さんから買う牛は、中牛。子供も産めないし、まだミルクを出さないんだ。愛情を込めて毎日ブラシをかけてあげよう。21日で大牛になり、ミルクを出すようになるぞ。もちろんタネを付けることもできる（牛のタネは4000G）。ミルクを出す大牛になるまでは、乳しぼり器は買わなくてもいいぞ。牛は、できるだけ、タネで増やしたほうが愛情度があがる。



中牛は21日で、大牛に成長する

買ってきた中牛は、21日（3週間後）で大牛になる。大牛は、ミルクも出すし、タネを付けることもできるぞ。妊娠した牛のグラフィックは、いかにもお腹が重そうだ。タネを付けてしまうと、ミルクを出さなくなるので注意しよう。お金に余裕があったら、タネ付け用と乳牛用として2頭買うと良い。そうすれば、子供を増やしながらミルクでの収入も得られる。



牛のタネを買ってきて、タネ付けだ

家畜屋さんで、牛のタネを買ってこよう。タネは4000Gだ。使い方は、ブラシや乳しぼり器と同じ。使うと、主人公の手から光るモノが出てタネが付くぞ。タネが付いた牛はお腹の子のために栄養分を使っているためか、妊娠期間はミルクを出さなくなる。エサは、牛のエサ置き場ではなく、画面下のワラのところに。ここが妊娠牛専用のエサ置き場だ。妊娠期間は21日。



やったー！　子牛が生まれたぞ

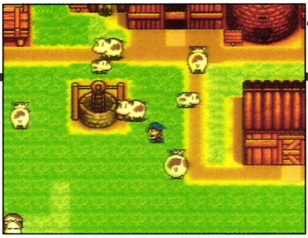
タネをつけてからの3週間は長かったね…。産まれたばかりの仔牛にもエサが必要なので忘れないように。仔牛の頃から大切に育てていくと、大牛になったときには、Lサイズのミルクを出してくれるぞ。仔牛は14日で、中牛に成長する。ちなみに、牛は12頭まで飼うことができる。エサを忘れずにあげよう。話しかけることとブラシがけも忘れずに。



牛

乳牛の代表的な品種はホルスタイン。オランダのフリースランド地方でできた牛を、ドイツのホルスタイン地方で改良したのが、名前の由来だ。毛の色は、白地に黒の斑。『牧場物語』の牛は茶色っぽい模様でかわいいよね。また、ミルクは年間5000kg以上出すといわれているんだ。いつも飲んでる牛乳のほとんどがホルスタインのお乳。牛は、驚いただけでもミルクを出さなくなるほどデリケートな動物だ。

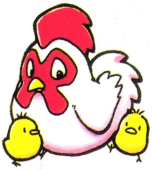






家畜の成長・にわとり

家畜の中でも一番丈夫と言われているのがにわとり。『牧場物語』の中でも、病気にならないぐらい丈夫。ここでは、にわとりの育ち方を紹介。

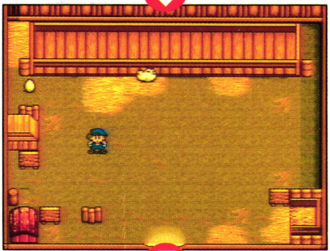


『牧場物語』が始まってしばらくは『農作物語』風作業を繰り返すことになるが、このにわとりを買うあたりからいよいよ牧場の匂いがゲームにただよってくる。開墾と水まきと出荷の生活に、飼育という要素が関わってくるのだ。毎日エサをあげたり放牧することで世界観がぐーんと広がったことを感じるはずだ。



まずはにわとりを1羽買ってこよう

畑がある程度安定してきて、お金も1000G以上貯まってきたら、町の家畜屋さんに行ってにわとりを買ってみよう。ただし雨の日と、土・日曜日は買うことができないから注意。にわとりは、お持ち帰り商品だからか、価格は格安で、1000G。だけど、1日1羽しか売ってくれないんだ。さあ、裏庭にいるにわとりを頭の上にかつぎ上げて牧場のにわとり小屋まで連れて帰ろう。



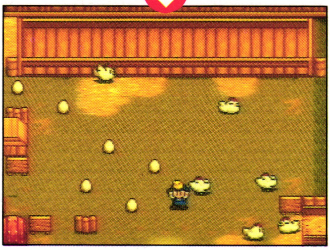
エサをあげれば次の日卵が1個ある

にわとりを買ってきたら、しっかりエサ受けにエサを置いておこう。次の日になると、いきなり卵を産んでいるぞ。卵は1個の出荷価格が50G。単価は安いけど、チリも積もればで、それなりの固定収入となる。秋や冬など農作物による収入がなくなったときに、意外と力になってくれる。ふ化を繰り返しながら12羽まで増やせば、1週間で4000G近くも稼げるんだ。



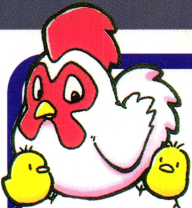
卵からにわとりを増やしてみよう！

にわとりを増やしたかったら、卵を小屋の右下にある、ワラのある場所にのせておこう。ふ化するまでは3日間かかるが、そこに置いておくだけで卵の世話は特に必要ない。ただしふ化は1度に1個までしかできない。欲張って2個目を置こうとすると、卵が割れてしまうから気を付けてね。じっと新しい命の誕生を楽しみに待とう。買ったときよりもきっと嬉しいはずだ。



かわいいひよこが生まれたぞ！

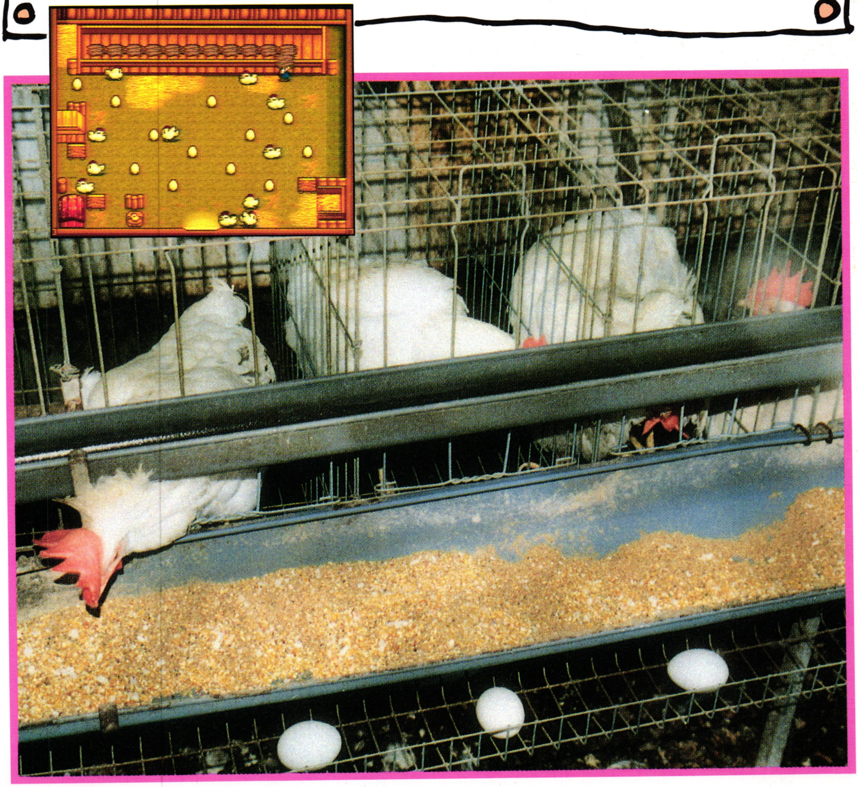
3日後、ついにひよこ誕生。自分の牧場で命が芽生えるなんて素晴らしいことだと思わないかい？　ひよこは一週間でにわとりになるけど、そのあいだはエサはいらないんだ。もちろん、卵がかえったあとは、ふ化させる場所が空くので、また卵をのせて増やし続けよう。にわとりが増えてくると、エサをやるのに邪魔になったりするけど、そこはご愛敬。



にわとり

ふだん、みんなが食べている卵のほとんどが、白色レグホンという品種のにわとりの卵。イタリア北部の都市リヴォルノ（英語名レグホーン）が原産地。色は、褐色、黒色などもいるけど、白いのが代表的な卵用の品種として普及している。強健で産卵数が多く、年間200個を超える。にわとりと聞いて、多くの人がイメージする赤いトサカ、黄色い足、白い羽毛をつけているのが、白色レグホンだ。





私の牧場 ①



氏名　わだ　やすひろ
和田　康宏（A型）

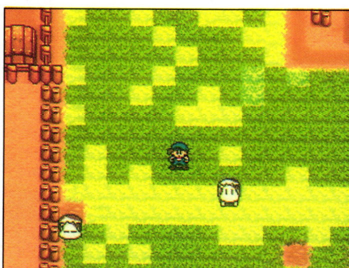
こんにちは。パック・イン・ビデオでプロデューサーという名の雑用をやってます。とにかく既存の観念にとらわれない自由なゲームを作りましたので、思う存分楽しんでください。

Point スーパーウルトラデラックス

とにかく欲張りな僕は、どんなゲームでもすべてを楽しまないと気が済まない。そんなわけで僕の牧場はとってもにぎやか。牛もにわとりも12頭いるし、牧草地も畑も広々。結婚前は寝ずに働いた。牛も愛情度を上げてから種付けして、早めにLサイズのミルクをゲット。作物をほどほどにしといたのが良かったかもしれない。もちろん夏までに増築を済ませて時計も手に入れたし。さあ、こんなに苦労して完璧に仕上げたらエンディングも完璧なんだろうなあ。ウシシ…。あれっ？　…しあわせじゃない？…参りました。



▲一人目の息子がハイハイを始めた3年目の春、なんと弟ができたのだ。超感動だ！これをしあわせと言わずにいられようか。



▶がんばってがんばって広げた牧草地に、無惨にもあいてる穴。台風なんてイベント、入れなきゃよかった。



◀12羽いる鶏。さすがにここまで増えると、処理落（ピー）…あっ、すいません。たくさん卵を産んでくれるよ！



▶どう？　すごいでしょ、この畑。でも収穫がかなり大変。うまく時間差を利用しないと日が暮れるのが難点。



◀僕の自慢の牛達。あんまり増えすぎると名前を付けるのに困っちゃうから「やすいち」「やすじ」と適当な名前。



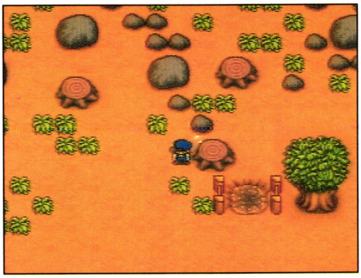
牧場づくりは十人十色。正解はないからどうつくっていってもいいんだよね。ここでは、５つの物語、１つのコンセプトにこだわった牧場づくりを試みたよ。さらに、各物語の長所・短所を徹底分析。キミの牧場生活の参考に！

農作物語

朝起きたあと、畑を見渡すと一面にきれいな実をつけた作物たち。そんな作物が育っていく喜びを堪能するための『農作物語』だ。



牧場の整備は性格のあらわれ



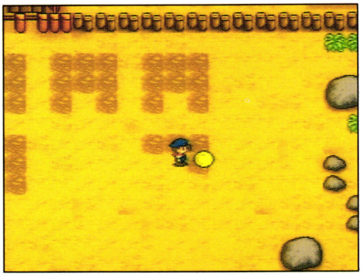
初期状態の牧場は結構荒れている。雑草もあちこちに生え、岩も無造作に転がっている。この荒れた状態の牧場をどうするかで、もうそれぞれの農作物語は始まっている。牧場の整備は、プレイヤーの性格が非常に強く反映されるのだ。雑草も岩も全部取り除かないと気が済まない人や、少し取り除いただけで面倒と感じる人。こういった性格の違いが、そのまま畑の状態に現れるぞ。さあ、キミはどちらのタイプかな？

土地はあれど、種はまだない



広大な土地が最初から与えられる反面、とりわけ所持金が少ない。いきなり家計簿を見ると300Ｇしか入っていないではないか。花屋さんに種を買いに行ったのはいいが、１袋あたり200Ｇもする。牧草にいたっては所持金では買えない。この１袋からすべてを始めるか、ほかの収入源でお金を貯めて一気に畑を展開するかも各々の性格が関わってくる。やはり真の農作物語を目指すなら、農作物以外の収入には頼らないでおこう。

耕していると畑からお金が！



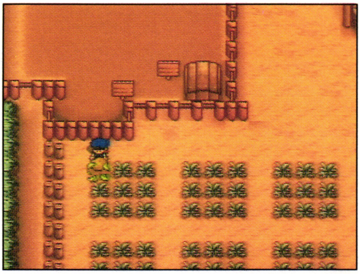
なんと、『牧場物語』では土を耕していると突如お金が出てくる。１回の発掘金額はそれほど大金ではないが、畑をつくっているだけでとりあえず収入があるのはありがたいことだ。種を買ってから畑をつくるより、とりあえず先に畑をつくっていくほうが、金銭的にも計画性という面においても有利だろう。畑一筋という頑固一徹な精神の持ち主は、こういった自然発生的な収入は見逃す手はないぞ。力の木の実も出てくる！

最初のうちは副業も我慢



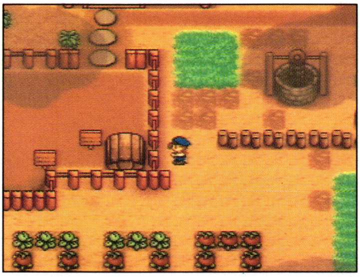
小さい畑からはもちろん収入も少ない。ここから大きくしていく楽しみも『牧場物語』の醍醐味でもあるし、いきなり安定収入を得たい人もいるだろう。後者の場合は、種を買うためと割り切って副業を試みよう。農作以外の部分として、魚釣りが適当だ。魚釣りはどうみても農作より作業量が少なく、しかも魚の単価は驚くほど高い。ここで大いに世間の矛盾を感じて欲しい。ちょっぴりラクして稼いでみよう。

農作物は確実に還元



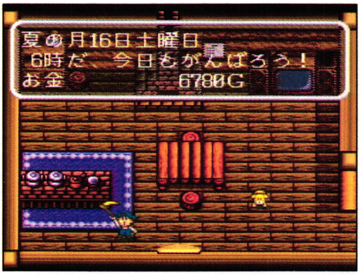
種のまきかたにはいろいろなパターンがあるのは、この本でも紹介しているが、最初のうちはとにかく種を無駄にしないことを優先してほしい。春にできる作物は多少水まきが面倒でも9つ分出荷しよう。この1つ1つの積み重ね、そして種にも愛情を、という精神が農作物語を完成させる上でもっとも重要なこと。農作物の生命と引き替えにしたお金で、また新たな生命を芽生えさせ、還元していく。これが農作物の輪廻転生なのかな…

「ぼむっ」という出荷箱の魅力



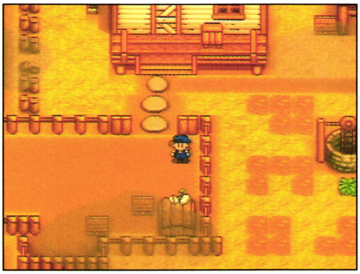
農作物が実をつけると、晴れて収穫となる。畑を見た瞬間に実がなっていると、何ともいえないしあわせな気持ちになる。それと同時に「さぁ出荷だ」という気持ちも出てくるだろう。1つ収穫したらそのまま出荷箱へ直行するわけだ。明らかに面倒な作業だが、あの出荷箱へ農作物を投げ込んだときの「ぼむっ」という瞬間の快感は何だろう。この「ぼむっ」が次の出荷への原動力といえるのではないだろうか。

財布の中身はまめにチェック



農作は1年の前半しか収入がないので、浪費は厳禁だ。農作中心で家畜には手を出さないとしても、お祭りでお金がないとあまり楽しめないぞ。種はむやみに買わず、出荷効率などを計算に入れよう。また、偏った作物の栽培は望ましくない。かぶしかつくらないのでは農作物語では成立しないからだ。また、畑の見た目を気にするより最初はお金にシビアになろう。金銭面で余裕が出てきてから、また新たな農作物語が始まるのだ。

ささいな失敗での悲しみ…



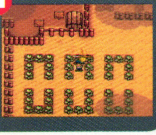
農作にだってトラブルは発生する。特に天災以外の理由でのトラブルは悔やむにも悔やみきれない。例えば、間違って収穫物を落としてしまうということだ。走るつもりが収穫物を投げてしまったり、農作物の前でかまを使って実を刈ってしまったり、発生源が自分にあるトラブルは悲しみのやり場がない。畑が増えてくると出荷をあせるあまり、1つ1つの行動が荒くなってくる。初心忘れるべからずだ。

畑は使いまわせる。場所を統一しよう

春に使っていた畑は、夏もそのまま継続して使える。以前に植えていたものに左右されることはない。春と夏で別々に畑をつくってもいいが、一番効率のいい場所を共通で使ったほうが作業量が減っていいだろう。また、夏の作物の特性にあわせて、春の畑をベースにアレンジを加えたりするのもいい。この辺の作業効率の良し悪しが出荷量にもひびいてくる。



←春は3×3型畑だったが、夏にコの字型の畑に改良。小石や柵で2マス分を土に戻し、通路を確保した。



→トマトの種をまいた。これですべての種に水をやることができ、実ったものはすべて収穫できるようになる。

農作は体が資本なのだ



農作は体力が勝負という面もある。出荷以外の作業はほとんど体力を使う。たった1人で牧場を開拓していくのだから、体力があるとないとでは、作業効率が全然違う。体力を上げられる機会は結構あるので、くれぐれも見逃さないようにしよう。ちなみに、お昼ごはんを食べることで体力が回復するが、何も仕事をしていなければ最大値のままなので、正午までに少し体力を使っておくとよい。

農作における三種の神器



最低でも、スーパーくわとスーパーかま、スプリンクラー、この3つは絶対ほしい。農作には三種の神器といってもいい道具。畑は広がれど、全部じょうろで水まきとなると、かなり酷な作業になるだろう。用意されている文明の力にすがってしまおう。もちろん便利な道具にも落とし穴はある。体力が通常より減るので、すぐ疲れてしまうのだ。道具負けするようでは、輝かしい農作物語は永遠にこないぞ。

強力な助っ人「馬」

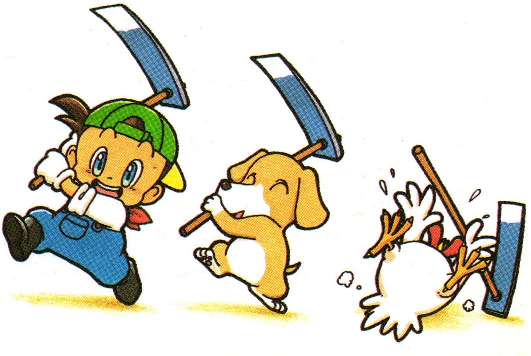


水まきや、開墾には便利な道具があるが、出荷に便利な道具はないものか？　それはズバリ馬なのだ。出荷中に勝手に移動してしまったり、なかなか愛嬌のある馬なんだけれど、やはり乗馬時の移動スピードを体感してほしい。出荷はもちろんだが、牧場の見回りなども馬で行ってみよう。柵もジャンプで越えるんだ。ちなみに馬で裏山や町には行けないぞ。買い物とか馬で行ったらヒーローなのにねぇ。

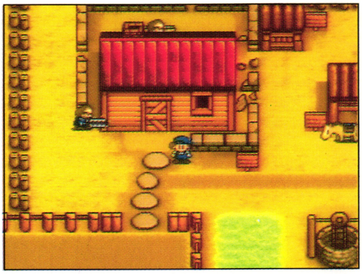
牧草地こそロマンだ



畑は出荷することで金銭的に還元されるけど、牧草を刈ったかいばは売ることができない。家畜も飼わない農作物語では不要？　と思うかもしれないが、牧場全体を牧草にするのも忘れないでほしい。牧場全体を生命力で満たしてしまうのだ。一面に緑が広がる牧場で農作に専念するなんて最高だよね。また、家畜も収入という目的ではなく、ペットとして飼って牧場の緑を動物たちに解放してあげてもいいだろう。



家の増築や結婚は好みによって



農作物語とはいえ、家を大きくしても、結婚しても、その思想から外れることはない。むしろ自分の理想の牧場を共同経営なんて美しすぎる！　ただ、農作物語では収入が農作物に限られるという点から、家の増築などはタイミングをみないと、肝心な農作にまで資金がまわらない。ある程度、農作が軌道にのってからになるだろう。またこの際、女の子へのアプローチも農作物で統一しよう。

天気予報は必ず当たる

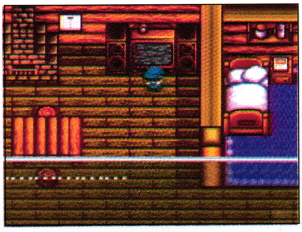


慣れてくると、天気予報はどうしても見なくなってしまう傾向がある。農作物語を目指す者にとってこれは厳禁だ。農作と天気は切っても切れない関係。晴ればかりが続くものでもない。天気予報は実務的な展開がスムーズになるほか、プレイヤーの余裕度を計るものさしにもなる。仕事が大変で天気予報を見るのが面倒になってはいないだろうか？　天気予報を意識せず見れるくらいの精神的な余裕はぜひほしいものだ。

農作物語のポイントはここだ!

農作物語はスバリ計画性と先見性。一見、単純な作業の繰り返しに見えるが、作物の成長サイクルなどを計算に入れないと、仕事量は季節を追うごとにどんどん増すばかり。出荷以外の作業は夜やればいいというような安直な考えで臨むと、毎夜の仕事があまりにも苦になってストレスを感じてしまう。時間配分は展開をよくするほか、自分自身の精神的状態も良好に保つことができる。効率よく仕事を済ませれば、無理せず農作物語を実現できるし、昼間に女の子に会いに行く余裕などもうまれてくる。最終的には同じ形になったとしても、知恵とゴリ押しとでは、満足度の度合いが違うということだ。迷ったときはセレクトボタンで画面を止めて、最善の方法を考えてみよう。畑などは、紙面などでシミュレーションしてから種をまくというのも、非常に有効な手段のひとつだ。実がたくさんついても、出荷に2日かかるのではあまり意味がないし、夕方くらいには水まきができるくらいのスケジューリングのほうが、展開が見えやすい。雨が降ったくらいで、予定がくるうような計画ではダメなのだ。また、衝動買いにも注意。収入期間は限られているのだから、お金は残すほうへ考えよう。アドバイスとしては、とりあえず1年目は地盤固めに専念しよう。家の増築などに手を出すと、後半の展開が苦しく、満足いく農場を完成させる前にゲーム終了となってしまう可能性が高い。地盤が決まれば、春夏の収入で秋冬も乗り切れるくらいの収入が得られるぞ。一歩先の季節を見すえた上でプレイしていこう。



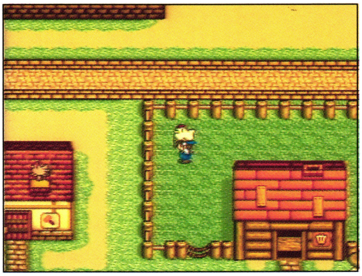


家畜物語

牧場と聞けば家畜だろう。家畜を維持するためには農作などの作業も必要になってくるが、ここでは家畜に重きをおいた物語を展開していく。



家畜は高価



家畜は高い。買いに行ってがっかりした人もいるだろう。にわとりですら最初の所持金の３倍以上もする。『家畜物語』は効率良くお金を稼ぐことが必須条件となる。少しでも早く１羽目（１頭目）の家畜を買って軌道にのせることが大前提だ。最初のうちは農作などの収入に頼るしかないが、貯蓄することを忘れて野菜の種を買ってしまうと、『農作物語』と同じになってしまうぞ。金銭面のやりくりは慎重かつバランス良く。

家畜を買うまでの資金づくり



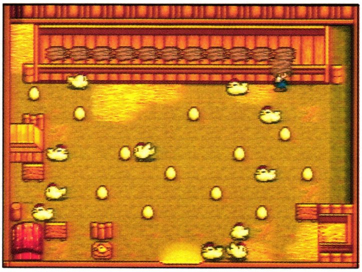
前半は農作、あるいは裏山での収穫物を出荷して収入を得ることになるが、どちらの方法が有利だろうか？　農作は１回の出荷まで時間がかかるが、１度にまとめてお金が入る。裏山での収穫物（魚含む）は１日の収入こそ少ないが、毎日お金が入る。展開を急ぐのなら目標額がたまった時点ですぐ行動を起こせる裏山がよい。また金銭的に若干の余裕と堅実さを要求するのなら農作がいいだろう。

にわとりはとにかく増やす



１年目の春、15日も経てばにわとりの１羽くらいは買えるようになっているだろう。だがこの時点では『家畜物語』へは移行はできない。卵１個の出荷額ではどうにもならないので、他での資金づくりを続けながらにわとりを着実に増やしていこう。また、にわとりは最初の１羽を買ったらあとは買わずに牧場で増やすように。１羽1000Ｇに対して卵50Ｇの還元なので、とても元を取れないぞ。この間にも牧草地を増やすことを忘れずに。

にわとり小屋の混乱？



にわとりも12羽まで増えてしまうと、もう小屋は大変。にわとりが12羽、卵が12個で、もうぐしゃぐしゃである。しかもにわとりは勝手に歩き回るので、出荷箱をふさぐわ、エサ台の前に居座るわで困り者。たまににわとりの足下に卵が隠れていることもあるので、出荷するときは、頭数と卵の数を数えておこう。家畜の飼育はこういった忍耐も必要だからにわとりで慣らしておいたほうがいいかも…。

夏は農作で大儲け



高価な牛を手に入れるためにも夏は農作で一気に稼いでおこう。あまり種をまきすぎると農作のほうが大変になってしまうので、成長の早いトマトだけを数袋まくといいだろう。実がなるまでの間や、収穫後のつぼみの間は釣りや裏山での収穫物を出荷して毎日お金を稼ごう。順調ににわとりも増えていれば、結構な固定収入になっているはず。さぁいよいよ『家畜物語』の本番が始まる。夏までに牧草地を拡大する事を忘れずに。

牛購入時は道具代も予算に入れよう



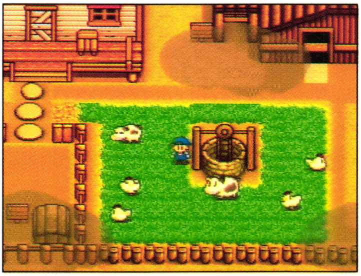
夏の農作で成功していれば、秋には牛も買えるお金がたまっているはずだ。だがあせってはいけない。牛はただ飼うだけではなく世話も必要。世話をするためには道具が必要。道具を買うためにはつまりお金が必要となる。牛は買ったが道具を買ってないようでは、愛情が足りないぞ。いきなり乳しぼり器は使わないけど、牛を買うときに一式揃えられるくらいの余裕は是非とも欲しいね。秋の終わりにはかいば999個(MAX)を目指せ。

君は家畜を売れるか？



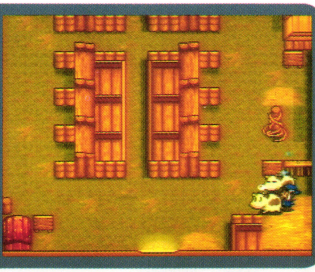
家畜中心の展開してきた『家畜物語』。どうしても家畜達に愛着が湧いてくるだろう。もし、君が金銭的なピンチを迎えたとき、家畜を手放すことは出来るかな？　売るのは簡単だけど、今までの愛情は取り戻せないぞ。にわとりも売ることで君のしあわせもどこかへ行ってしまう。ふと大金が必要になったとき、君はどうやって資金繰りをするのかな？　また、家畜を売ることでイベントが起こるとしたら…。

あとは牧草地と牛を増やしていこう



家畜も安定してきたら、牧草地をできるだけ増やしていこう。牛やにわとりをどこに放牧しても安心という環境をつくってあげよう。『家畜物語』では後半になると固定収入がかなり高額になっているので、牧草を買い揃えることはそう難しくないはずだ。晴れた日には犬や牛、にわとりを全部外に出してあげて、壮大な緑の中での日光浴。時間があるのなら、共同経営の相手(奥さん）を探しに行くもよし。

家畜物語のポイント



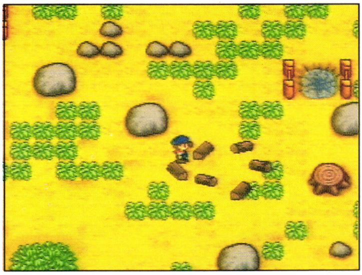
『家畜物語』では、家の増築やそれにともなう結婚イベントなどは後回しにせざるを得ない。第２段階への増築額も牛１頭に相当する。牛を買うのはそれだけ大変なことなのだ。また、牛のタネも4000Ｇと高く、タネだけで牛を増やすには、相当の資金が必要になる。しかし、家畜がいてこその『家畜物語』。家畜を増やせるところまで増やし、牧場いっぱいに家畜を放牧してもらいたい。

木こり物語

とにかく家を大きくしたい、早く大きくしたいなら、この木こり物語をやってみるといい。キミはどうやって増築する？　いつ増築する？



牧場の中の切り株を全部割ってしまうのだ!



増築にかかる資金と資材は、増築のススメの部分で述べたので、ここでは削除する。春、牧場にやってきてすぐにできることと言えば、資材集めだ。１日で、牧場中の切り株を割るのだ。牧場内にある切り株は全部で38個。切り株を割ると６つの資材ができるので、38×6で228個の資材を集めることができるぞ。あと22個は裏山だ。４つも割れば第２段階増築のための250個はクリアできる。第３段階増築のためにも少し多めに集めよう。

資金は裏山の収穫物のみで集めていく



牧場にやってきたばかりは、資金がたった300Ｇしかない。これじゃあ、第２段階への増築にはほど遠い。さ〜て、どうやって資金集めをするか？　やっぱり裏山だろう。毎日、朝起きてすぐに裏山に行けば、３つ出荷できるのだから、がんばるしかない。飽きたなぁと思ったら釣りをしてもいいだろう。花祭りでは買い物をしないこと。毎日がんばれば、春のうちに第２段階の家に増築することができるぞ。資材集めも忘れずにね。

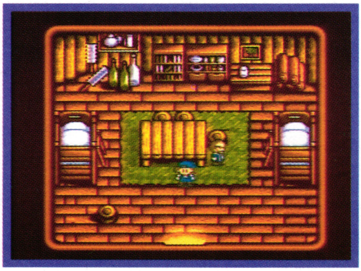
今度は第３段階目指して資金&資材集めだ!



第２段階まで増築してホッとしている暇はキミにはない。次は、第３段階の家、スーパーデラックスグレート木の家に向けて、資金&資材集めだ。資材は、裏山で集めるとして、さて、資金はどうするか。夏のとうもろこしとトマトは、タネの値段が300Ｇと少し高め。でも、一度実をつければ何度も収穫できるので、夏の１日目に、買えるだけのタネを買って、すぐにまこう。野菜が実るまでは、裏山の洞窟の奥の薬草。これに限る！



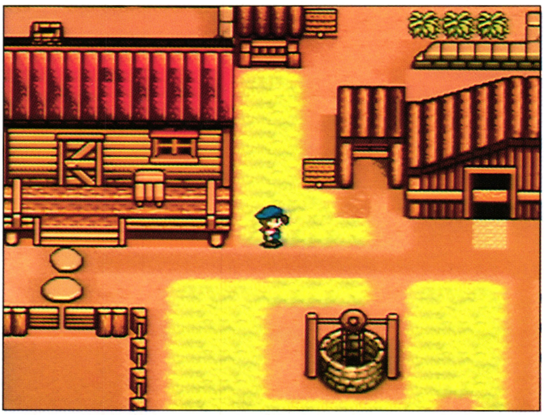




秋は毒きのこ、冬は薬草で資金を集め、冬に第3段階に増築

秋の資金集めは、きのこより出荷価格が高い毒きのこだ。毒があるからって、拾わなかった人も多いと思うが、きのこより50G高いのだ。秋は、釣りをするよりも毒きのこの方が確実にお金になるぞ。冬は、裏山の洞窟の中にある薬草だ。これは出荷できないと思った人が多いのでは？　薬草も毒きのこと同じ200Gという出荷価格だ。秋･冬は裏山へ直行だ！　日曜日だけは、裏山の収穫物をもって、露店のおじさんに売りに行こう！





毎日、増築のために資金＆資材集め。もちろん、畑の作業も一生懸命やっただろう。やっと第３段階に増築できる時がやってきた！　雪の中での増築は、大工さんたちがかわいそうだ。増築は大工さんのことも考えて、春にしてあげよう。やっと、増築からの苦労から解き放たれる時がきた。お疲れさまでした。約１年で増築するのは、こんなに大変なことなのだ。２年目の春からは、思う存分牧場ライフを満喫できるぞ！　増築に関係なく楽しんでみよう。

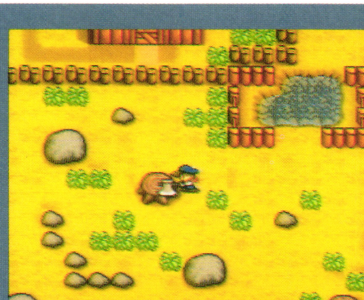
冬、資金も資材も集まっていれば町に行こうか

第３段階増築が決まったら、町の女の子に会いに行こう。と言うのも、第３段階にまで増築できれば、結婚することができるからだ。今まで、増築のために精一杯で、コミュニケーションがとれなかった女の子たちに、これから猛アタックをかけるのだ。大きい家にひとりぼっちじゃ淋しすぎるもんね。これからは、毎日女の子のところに行ってもいい、という許可を出してあげよう。しあわせになりなよ！　GOOD LUCK！



きこり物語のポイント

昼間は裏山の木の実を出荷し、夜は切り株を割る、という単純作業を続ける『木こり物語』は、増築さえ済ませてしまえば、後は自由に『牧場物語』を楽しめるということが大きなポイントと言える。第２段階への増築は、春のうち資金・資材ともに集まってしまうし、第３段階への増築も、夏、小さい畑さえつくっておけば、冬に増築できてしまうのだ。確かに、ムダ使いをすることはできないが、それは２年目からということで…。この『木こり物語』、家畜も、女の子も２年目からの勝負となる。



▲第３段階の家、スーパーデラックスグレート木の家にすると、道具屋さんでペンキが発売される。木の壁を白くキレイに塗ろう。これが最終段階の家だ。

女の子GET物語

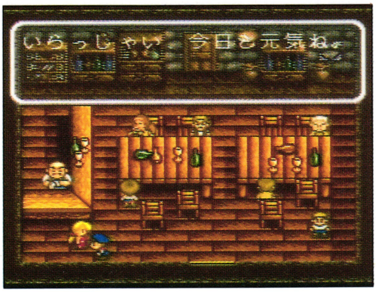
町には５人の女の子がいる。彼女たちは結婚相手になるかもしれない女の子だ。キミが好きな女の子は誰？　誰と結婚してみたい？

さ〜て、誰をターゲットにしようかな



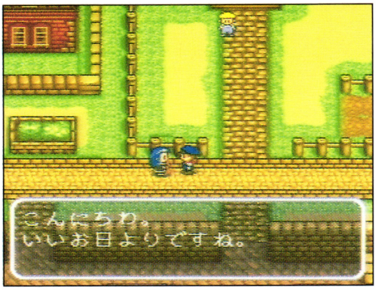
町にいる５人の女の子は、みんなタイプが違う。町長さんの娘、マリアちゃんは、おとなしくて控えめで内気なお嬢様、だけどちょっと意地っぱり。道具屋さんの娘、アンちゃんは、元気で明るい大雑把な性格。花屋さんの娘、ニーナちゃんは、明るくて甘えっ子で、脳天気。食堂の娘、エレンちゃんは、しっかり者のお姉さんタイプ。酒場の娘、イヴちゃんは、陽気でお祭り好きだけど、ちょっぴり寂しがり屋。誰を選ぼう。

女の子に会える場所は決まっているのである



女の子に会おうと思っても、いる場所がわからなければ意味がない。５人の女の子は、自分の家だけでなく、いろんなところに出没するぞ。一番ゲットしやすい女の子はイヴちゃんと言える。彼女は、夜、必ずと言っていいほど酒場(自宅)にいるのだ。昼間は広場や裏山にいることが多いぞ。食堂のエレンちゃんは、昼間は家畜屋さんの前にいる。春の夜は、酒場に出現することも。他の女の子は自宅にいることが多い。

女の子に会うために仕事を途中で切り上げる



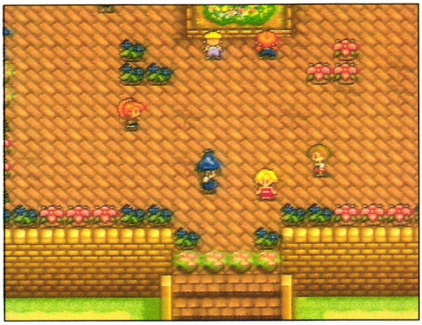
昼間しか会えない女の子はマリア、アン、ニーナの３人。彼女らをゲットするなら、牧場での仕事を途中でやめて、町に行かなければならない。タネを買うついでにニーナに、道具を買うついでにアンに話しかける、というのではなかなか彼女らのハートはつかめない。また、話しかけるだけでなく、女の子にプレゼントすることも、ハートをつかむことの一つ。畑や裏山での収穫物を持って、会いに行こう。

マリアちゃんは、日曜日、必ず教会にいるぞ



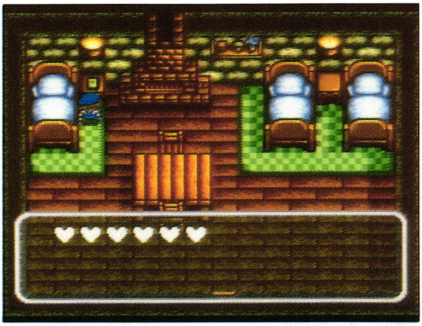
町長さんの娘のマリアちゃんは、必ずしも自宅にいるわけではない。普段は、家や教会の前を掃除している（昼間）のだが、日曜日になると、必ず教会に出没する。彼女は、教会でオルガンを弾くというお手伝い（アルバイト）をしているのだ。マリアちゃんをゲットしたいからと言って、毎週日曜日だけにしか会いにいかない、というのでは、なかなかハートをつかむことはできない。できるだけ毎日会いに行こう！

お祭りは、好感度を上げるチャンス



春の花祭り・新年祭、秋の卵祭・収穫祭、冬の感謝祭や星夜祭といったお祭りイベントは、女の子の自分に対する好感度（愛情）を上げるチャンス。花祭りで香水を買ってプレゼントしたり、ダンスのパートナーになってもらったり（収穫祭も）すると、ぐーんと好感度が上がるのだ。こういったイベントでは、結婚を早めるためにも、最初に決めた１人の女の子の愛情度を集中的に上げていこう。愛情度は上げておいて、決して損はない！

毎日会いに行けば夏にはハートが６つに



牧場生活が始まってから、毎日１人の女の子にプレゼントをあげ、話しかけていれば、必ず１年目の夏には、日記帳のハートの数が６つになっている。ハートの数が６つというのは、もう結婚できるほど愛情度が上がっているということ。ここまで上げれば、あとは下げないようにすることだ。いろんなプレゼントをあげてもいいが、間違って嫌いなものをあげてしまうと愛情度が下がる。１つ喜ばれるものがあったら、それだけに絞るのが賢明。

プレゼントに良い物、悪い物

ここで、女の子の好みがよくわからない人のためにアドバイス。横に、女の子にプレゼントしていいものと悪い物を出してみたぞ。女の子にプレゼントしても「ありがとう」としか言ってくれない物は、好きでも嫌いでもないということ。嫌な物に対しては「これ、私、苦手なの」と言うぞ。苦手と言われたら、今度からそれをあげなければいいのだ。できれば、実際にプレゼントして、学習して欲しい。

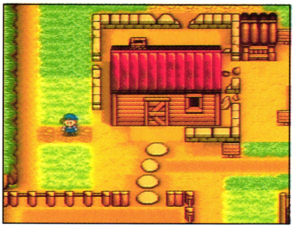
	良い	悪い
マリア	清楚な物	匂いのキツイ物
ニーナ	甘い物	かわいい花
アン	元気がでる物	女の子っぽい物
エレン	自然なもの	ハデなもの
イヴ	ハデなもの	生々しいもの

日記をのぞくよりも占いのおばあさんに



女の子の気持ちを知りたいなら、女の子の日記を見ればすぐわかる、と思うだろうが、そんな失礼なことはやめよう。女の子のことを知り尽くしている占いのおばあさんのところに行くのだ。おばあさんは、ランダムで、女の子の好きなもの、苦手なものを教えてくれるし、星夜祭では、ズバリ誰が自分のことを一番思っているか教えてくれるのだ！　ちなみに、女の子は、自分に好意をもってくると、会話の内容も変わってくるんだ。

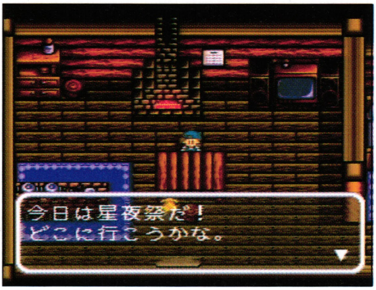
家を早く第2段階に。結婚準備を進めよう





女の子のハートの数が6つあるからといって安心はしていられない。結婚するためには、家を第2段階のデラックス木の家にしなければいけないのだ。そうしないと、プロポーズアイテムの青い羽も出てこないぞ。『牧場物語』の中では、ハートの数5つ以上、家が第2段階で結婚、第3段階で子供が産まれるという設定になっているぞ。増築のための資金＆資材の集め方は、『木こり物語』でも記してあるが、女の子とばかり会っていて、お金がない(資材は1日がんばれば集まる)という場合は、裏山の洞窟の奥にある薬草をひたすら出荷しよう。ここまできて何だ、と思うかもしれないが、早く結婚したいなら、昼の間に出荷作業をして、夜、女の子に会いに行くのがベストと言える。そうすると、誰となら早く結婚できるか分かるよね？　昼間しか会えない女の子を狙うのなら、作業は早めに切り上げなければダメ。

1年目の冬の星夜祭で、最終プッシュする!



1年目の冬の星夜祭では、狙っている女の子のいる場所を選んで星夜祭にでかけよう。前の日に、彼女たちがどこにいるか聞いておくのも手だが、下に、誰がどこにいるのか表してみたので参考にしてほしい。祭りが開かれる場所は、教会、酒場、町の広場、山頂、温泉の5カ所。2年目の春に結婚するためには、ここで最終プッシュだ。確実に彼女のハートを射止めてしまおう。ロマンチックな星夜祭を存分に楽しもう。

マリア



神聖な教会で、しっとりと厳かな星夜祭だよ

エレン



人が集う町の広場で開かれる楽しい星夜祭

アン



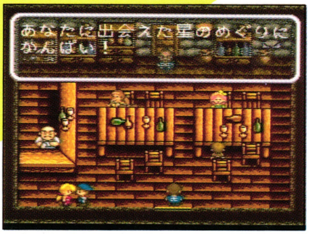
外は寒いけど、温泉の中から星を眺めるんだ

ニーナ



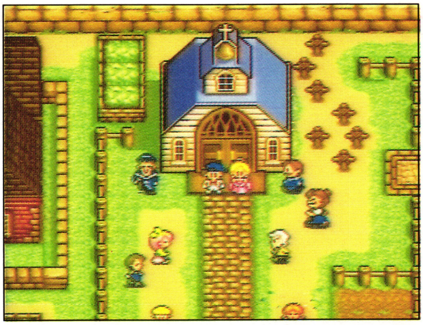
山頂でロマンチックに流れ星が見れる星夜祭

イブ



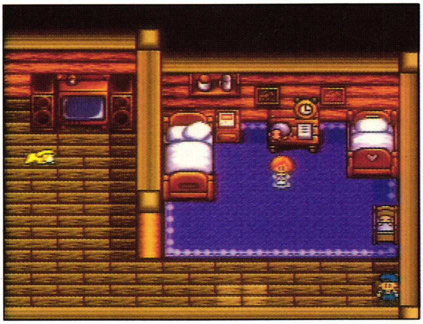
酒場でわいわい、乾杯しながらの星夜祭

2年目の春に結婚。新婚生活スタート！



町のみんなから祝福されての結婚式。これから、新たな生活、新婚生活が始まるわけだ。結婚後も、奥さんの愛情度は増えたり減ったりするぞ。結婚したからといって安心できるわけではない。これから愛をはぐくむのだ！決して奥さんを先に寝かせるようなことはしないこと、毎日話しかけること。プレゼントも忘れずに。毎日話しかけ、プレゼントをあげていれば、愛情度は上がっていき、奥さんは妊娠し、子供を産むのであ〜る！

子供が誕生！　もう１人がんばってみて！



子供が１人産まれたぞ！　と言って、それで満足してちゃいけない。なんと、もう１人産まれるんだ。２人目が産まれる頃には、長男（長女？）もハイハイではなく、立っちをしているだろう。子供も、牛やにわとりと同様、大きくなるんだ。第３段階の家の中にあるベッドは、この２人の子供のものなんだ。ぜひ、兄弟をつくってほしい。奥さんとの愛情を深めることは欠かさないように！毎晩早く帰ってあげて、仲良く一緒に寝ようではないか。

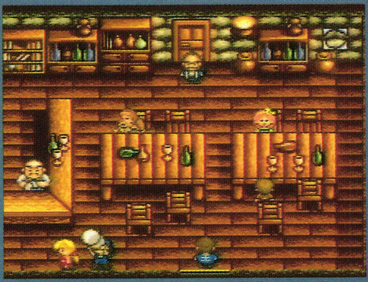
奥さんが実家に帰ってしまうこともある



結婚したからといって安心して、毎日仕事ばかり、帰るのはいつも夜中、なんてことだと、奥さんの愛情度はだんだん下がっていくぞ。イヤな思いばかりさせていると「私、実家に帰らせていただきます」状態になってしまうのだ。まぁ、そんなシーンを見てみたい人は別だが、奥さんが実家に帰ってしまうと『しあわせ指数』がぐーんと下がってしまうのだ。奥さんと離ればなれになることは、決してしあわせとは言えないよね……。

女の子ＧＥＴ物語のポイント

ゲームスタート時点から、女の子にアプローチをかけていると、ついつい牧場での仕事がおろそかになってしまう（夜に会えるイヴちゃんなら別だが）。そうすると、女の子のハートの数は増えても、資金がなかなか貯まらない。女の子と仕事とどっちをとるか、なんてことになりかねない。もし、女の子の好みではなく、仕事と女の子の両立を考えるなら、イヴちゃんを狙おう。『牧場物語』を女の子ＧＥＴだけを目的に５回遊んでみては？



▲女の子のハートを射止めるためには、プレゼントはもちろん、できるだけ多く話しかけてコミュニケーションをとっておこう。好きな女の子は特にね！

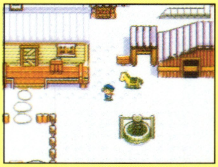
結婚後の物語

女の子と結婚したあとは、一体どんな結婚生活を送るのだろう、と思う人も多いだろう。ここでは、イヴちゃんとの新婚生活を紹介しよう。

1年目　秋の月9日　イヴちゃんと結婚



牧場にやってきて、毎日酒場のイヴちゃんのところに通った。春は裏山の山ぶどうを、夏は南国の実を欠かさず持っていった。１年目の夏14日には、イヴちゃんの日記のハートの数が６つになっていた。家も、夏までに増築。なんと、１年目の秋の９日には、イヴちゃんと結婚。それから、資金と資材を集めて、冬中にスーパーグレートデラックス木の家にした。



お腹が重くなってきた



◀結婚後は、毎日イヴちゃんに何かプレゼントし、夕方の5時には仕事を切り上げて家に帰った。イヴちゃんが先に寝ている姿は見たくない。

冬の月17日　妊娠した



◀ホントに？　家を第3段階にしたあとすぐにイヴちゃんは妊娠。すごく嬉しい。どうも、第3段階にしないと妊娠しないようだ。

あまり動かないでよ!



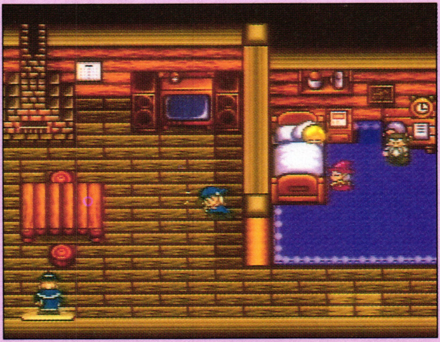
◀イヴちゃんは、お腹に赤ちゃんがいるのに、納屋でお酒をつくっている。本当はあまり動いてほしくないんだけどな。気を付けてよ！

2シーズン後に出産だ



◀朝、起きると、神父さんがいた。何？　赤ちゃんが産まれるの？　隣りの部屋を見ると、イヴちゃんのおじいさんもいた。いよいよ今日だ！

占いのおばあさんが、お産婆さんなのだ



イヴちゃんは、ベッドでうなっていた。辛いんだろうな～、大変なんだろうな～。お産婆さんは、町のマリアちゃんやニーナちゃんも取り上げたという、占いのおばあさん。さあ、がんばってよ、イヴちゃん。もう少しでボクらの初めての子供が産まれるんだ！　おばあさん、頼んだよ！　イヴちゃんは、仕事に行かなくてもいいの、と言うけど、そばについていた。



あっ、産まれたみたい



◀出産に立ち会っていたかったけど、おばあさんが取り上げるときは、ボクは神父さんと一緒に隣りの部屋にいた。男って何もできないのかな。

初めての子供は嬉しい



◀イヴちゃん、本当にお疲れさま。大変だったでしょ。これからは3人でしあわせに暮らそうね。父親かぁ。何か、とても責任を感じるなぁ。

初めて家族で記念写真



▲イヴちゃんとの結婚写真もいいけど、子供ができてからの写真っていいなあ…。自分は父親になった、ということを実感してしまうよなぁ。だけど、1人目でこんなに嬉しいのだから、2人目もきっと嬉しいんだろうな。3人家族もいいけど、一人っ子じゃパックが少しかわいそう。子供はやっぱり2人かな？　イヴちゃん、どう思う？

第1子は男子。性別はランダム。



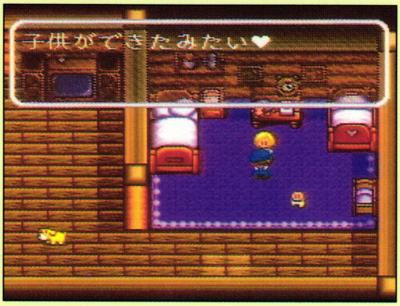
◀イヴちゃんとボクとの初めての子供は男の子。名前はパックと付けた。ちゃんとベビーベッドに寝ている。かわいい！　スヤスヤという寝息が聞こえてきそうだ。これからは3人、しあわせに暮らしていこうね！

赤ちゃんがハイハイするまで1シーズン

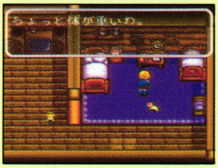


◀やった！　パックがハイハイしている！　パックが産まれてここまで成長するまで1シーズン、30日。子供の成長って早いね。でも、だっこできなくなっちゃった。ちょっと残念。早く大きくならないかな。

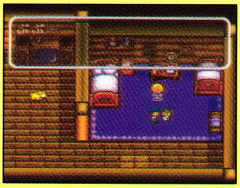
2人目妊娠は、1人目がハイハイした頃だ！



あれっ？　イヴちゃんもしかして…。やったー。イヴちゃんが2人目の子供を身ごもった。これって日頃、プレゼントをあげたり、話しかけたりしていたからだろうね。やっぱり、奥さんは大切にしなきゃ。パックがハイハイしたと思って喜んでいたら、こんなことになろうとは。念願の2人目の子供。パックの兄弟があと60日後に産まれるんだ。すごく楽しみ。

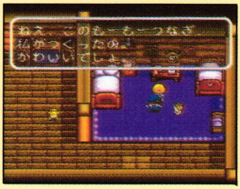


1人目、2シーズン後に「ぷぷー」と話す



◀パックが何かしゃべっている。「ぷぷー」って何だい、パック。う～ん息子というものはやっぱりかわいい！　パックに自分のことを「ぱーぱ」なんて言われると、何ものにも変えられない気持ちがする。

イヴちゃん、もーもーつなぎをつくる



◀パックが立った！　それもイヴちゃん手作りのもーもーつなぎを着て！　いつの間につくったんだい？　かわいい息子のために、一生懸命つくったんだろうね。上手だよ、イヴちゃん！　2人目はまだ？　楽しみ。

1人目の誕生日に2人目がハイハイした



◀ビデオがハイハイを始めた。パックがハイハイを始めた頃、イヴちゃんは2人目の子供を身ごもったけど、3人目は無理だったようだ。『牧場物語』では、子供は2人までしかできないんだ。4人家族が最高なんだ。

2人目の出産は、3年目　春の月16日



◀パックが産まれて60日後、2人目が産まれた。う～ん、やっぱり嬉しいものだ。2人目も男の子だった。名前はビデオと付けた。2人合わせて、パックビデオ。な～んて。ボクは4人家族になった。

子供2人の、しあわせな結婚生活にしてみよう



2人の子供ができた、とてもしあわせな結婚生活。妊娠して出産までは、2シーズン、60日かかることが分かった。また、女の子の愛情度が高いと、1人目の子供がハイハイする頃（1人目を産んで30日後）に2人目を身ごもることも分かった。なので、2年半、300日で2人の子供を産むのはとても大変。ちなみに子供ができると、しあわせ指数が上がるよ。



牧場アート物語

だいぶ牧場づくりに慣れてきたら、牧場をキャンバスにして、野菜や牧草や柵や石ころで文字や絵を描いて、楽しんでみてはどうだろうか？

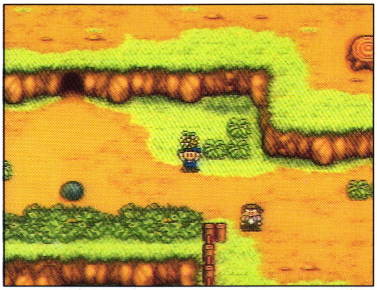
牧場をキレイにしながら何を描くか決める

全体マップを見ると、牧場というキャンバスは思ったより広い。ここに何を描くか、石コロや雑草を取り除きながら考えよう。マメな人は、方眼紙に絵を描いてみるといいだろう（ドット絵のように）。もちろん、色味も考えながらね！じゃがいもとかぶは、春にタネをまきさえすれば、夏でも実ることを忘れないようにね。でも、じゃがいもとかぶは、地面に色が出ないから、使わない方がいいかも。



素材を考えながらお金を貯めていこう

どんな絵を描くか決めて、素材の数が出たら、お金を貯めるのだ。お金の貯め方は、裏山で釣りをしてもいいし、山ぶどうを出荷してもいいだろう。春まきの野菜はともに200G、夏まきの野菜の種の価格は300G、牧草は500G、資材はタダだ。植物の成長を考えて、どのようにタネをまけば少ない資金ですむか、よ～く練っておこう。『牧場アート物語』は、なかなか頭を使うのであ～る。



時間を止めながら考えてタネをまこう

お金が貯まって、タネなどの素材を揃えたら、いよいよデザイン開始。一度くわで下書きして、どこからタネをまくか決めよう。水がまけなくなるようなタネのまき方は絶対やってはいけない。絵ができなければ、どうしようもないのだ。この際、タネのムダは考えないでおこう。確実に絵ができあがることだけを考えて、タネをまき、水をやり、成長させて絵にしよう。この部分は、慎重に、慎重に！



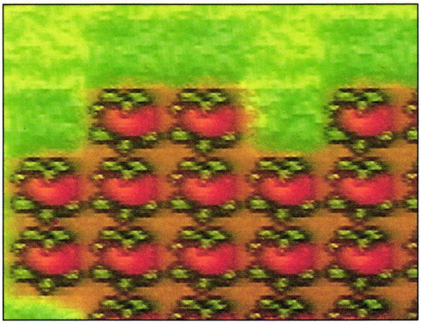
途中で台風にあってもめげるな！

夏の野菜で絵を描いているときに、畑に大ダメージを与える台風がやってくることがある。もし台風にあっても、めげてはいけない。またそこにタネをまいて、水をまこう。根気よく絵をつくっていこう。また、夏の野菜で絵を描く場合、実を出荷してしまって、そのお金でタネを買うというのも手だ。台風にあってもへこたれないで、絵を完成させるのだ。秋になったらすべて枯れる。タイムリミットは夏の30日まで。



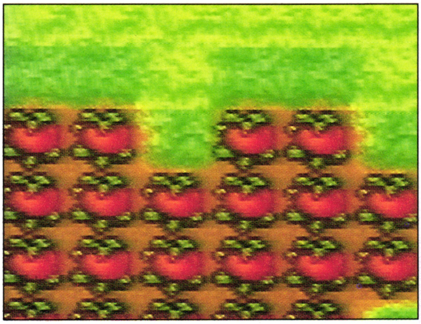
ハート型トマト畑の作りかたを教えよう！

右の『ハート型トマト畑』の素材は、トマト、牧草、柵の３つ。トマトは中央の水やりを考慮に入れて２回に分けてまく。最初にハートの右上と左上の部分を凸型にまき、それと同時に下の部分を縦４×横３の逆十字架型にまく。その他の部分は種がまかれないように、石などで土に戻しておこう。これらに実がなったら、残りの中央上部分３カ所と中段左右あわせて４カ所をまいてそれらに実がなったらハート部分は完成。



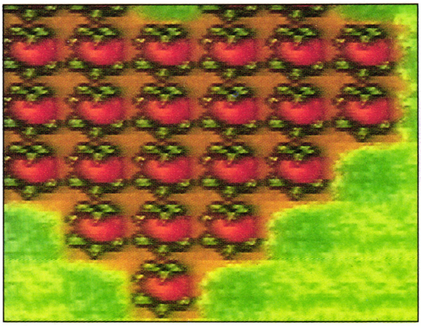
緑取りの牧草の色合いに凝ってみたのだ

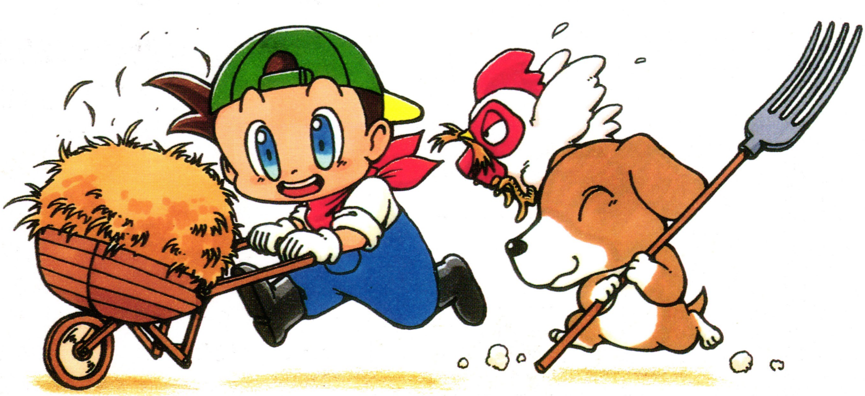
ハートはできたものの、ちょっと欲がでてきたので牧草のグリーンでハートを引き立たせることにした。この縁取りの部分はなんと牧草を９袋も使うのだ。これだけで4500Ｇもかかっている。さらに時間差でそのまわりをまいて、グラデーションをつくろうかなと思った途端に台風が来襲。見事にハートも吹っ飛び、また１から作業を繰り返すハメとなった。人間、欲は出さないほうがいいかもしれない……。地道に、根気よく！

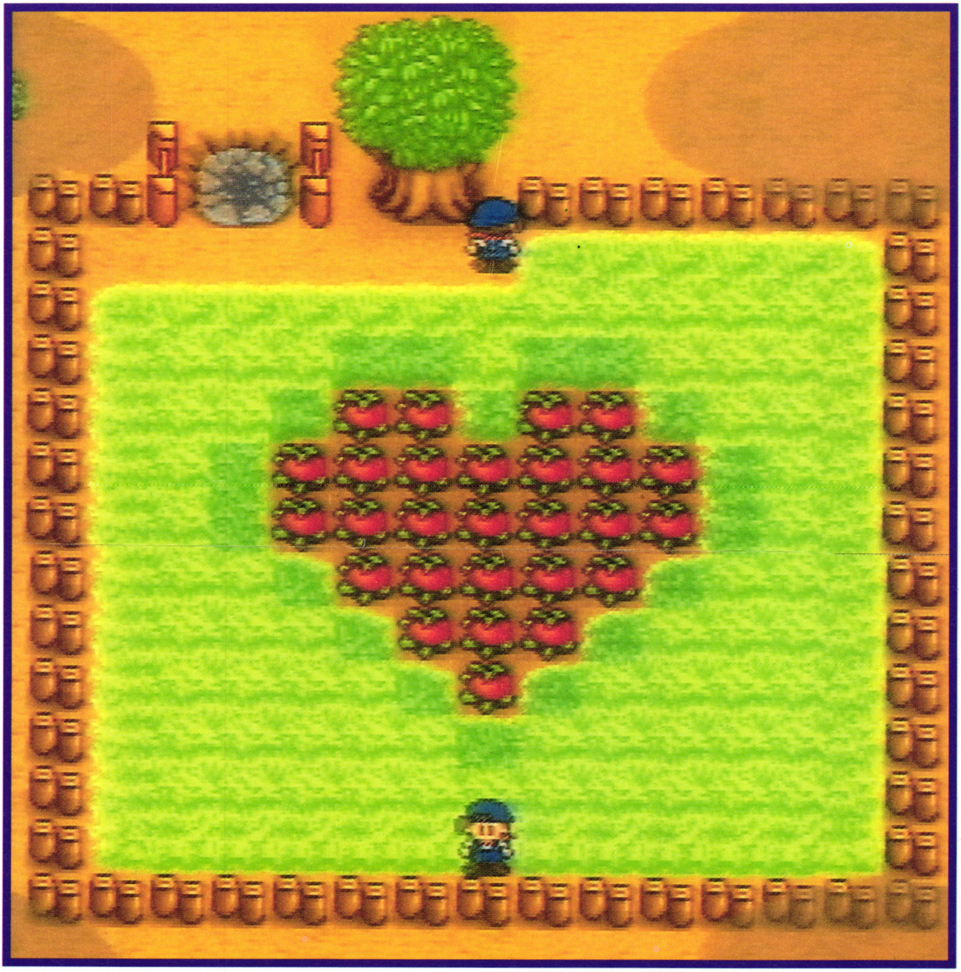


いや～、満足。キレイな畑ができたぞ！

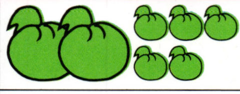
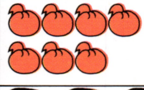
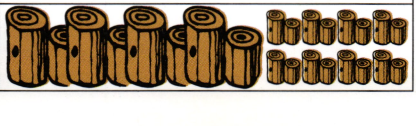
柵でまわりを囲んでなんとか完成。グラデーション計画は中止したものの、19袋分の牧草で囲んだ。ちなみに柵は一苦労であった。48個せっせこと資材置き場から運んできたのだ。つくっている間にもっと資材置き場に近い場所に畑をつくればよかったと若干の後悔。だけど最後の１個を置いたときは感動もひとしお。こういうのは苦労もしがいがあるね。来年の夏こそは、たくさんハートをつくって大好きなあの子に見せたいなぁ。







台風に泣いた。力作『ハート型トマト畑』

素材の数	
牧草の種	
トマトの種	
柵	

牧草500G×25個=12500G
トマト300G×7個= 2100G

計14600G

最も注意して欲しいのは台風。このハート型トマト畑も制作中に台風に見回れ、大幅に遅れての完成となった。大作を制作中に台風がくると泣くにも泣けないぞ。牧草などで、3段階のグラデーションなどを計画中の人は、運も良くないと完成しない。

私の牧場 ②

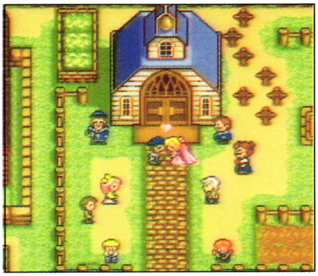


氏名　きくち　ゆういち
菊池　祐一（O型）

とりあえず、前途多難の若者とさせていただきます。突然、「あなたの牧場をつくってください」というお達しに、最初は困惑。終わってみればもう牧場ワールドに洗脳状態（笑）。

Point　夫婦茶碗のメシはうまいのだ

うーむ、この町のおなごは5時が門限か〜、と不満をもらしつつも夜でも会うことができ、大人の雰囲気たっぷりのイヴに一目惚れ。ありとあらゆる手段を使って、念願のゴール。ここまでは良かった。月日が流れ、何か満たされない。そう、私たちの「宝物」が授からないのだ。何がいけないんだ？　夜遊びはしてないし、仕事もしてるのに…。しかし、イヴにとっては、ただ時間通りに帰ってくるだけの男でしかなかったのかもしれない。釣った魚にもエサをやらねばと気づいたら、時すでに遅く、彼女が妊娠する頃には、ゲームも終わっていた…。



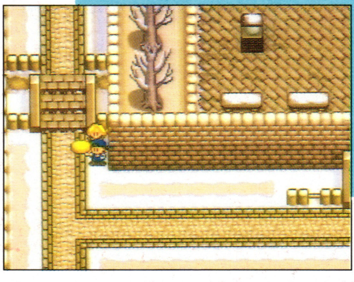
▲やっぱりジューンブライド。本当に6月なのか定かでないが、そういうことにしよう。そういえば新婚旅行いったかな？



▶初めてのイヴからのアプローチにドキドキする私。それにしても、冬のイヴは、金髪に赤い服が余計に目立つ。



◀イヴとの混浴シーン。悲鳴一つあげないイヴは、かなり度胸がすわっている。どれ、背中でも流してもらうか。



▶感謝祭でケーキをもらうやいなや、食べる私。この頃からすでに、私はイヴのせいで、アルコール漬けであった。



◀結婚後の最初の朝。服も奥さんらしくなって落ちつきをみせる。だがその眩しいぐらいの金髪は健在であった。

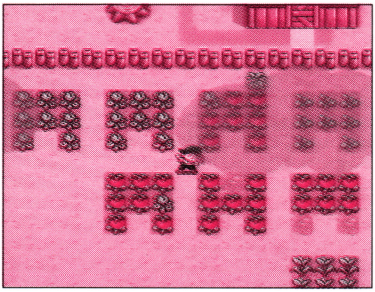


『牧場物語』のエンディングは、主人公であるキミが、２年半をどのように過ごしてきたかで変わってくる。ここでは、毎日の生活による、エンディングの違いを確かめてみた。キミはどんなエンディングだった？

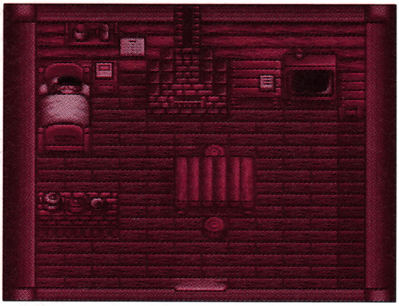
「牧場物語」のエンディング

牧場にやってきて２年半後、主人公であるキミは、牧場生活を終える。
どんな生活をしてきたかな？　どんなエンディングを迎えたのかな？

エンディングは2年半の暮らし方で変わる

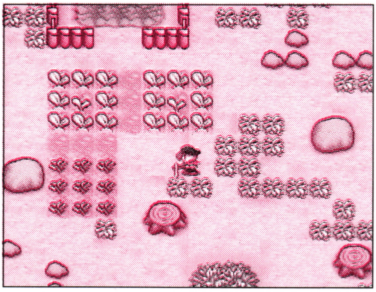


『牧場物語』のエンディングは、主人公であるキミが２年半、どのように暮らしてきたかで変わってくる。畑はどのくらいつくったか、女の子とはどう過ごしてきたか、家の大きさはどうか、などなど…。『牧場物語』では、今まで発売されてきた他のゲームとは違い、パラメータが画面上に出てこない（所持金、牛やにわとりの数は出るけど）ようになっている。キミの暮らしは、コンピュータがチェックしているのだ。



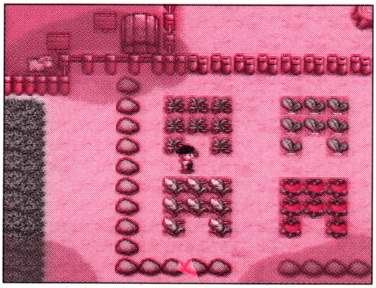
ちなみに、ゲームの途中でもエンディングが見れる方法をここで教えてあげよう。この本を読んでくれた人だけの内緒の話だよ。操作方法は簡単。主人公が寝る（日記はつけても、つけなくてもいい）とき、画面が真っ黒になるだろう。そのときに、Ｌボタンと、Ｒボタン、セレクトボタンを押しっぱなしにするんだ。そうすると、そのプレイ時点におけるデータでのエンディングを見ることができるぞ。プレイ年数が少ないと、見てもあまり意味がない。ある程度牧場が大きくなってから見てみよう。

思いきって、見た目に寂しい牧場をつくった



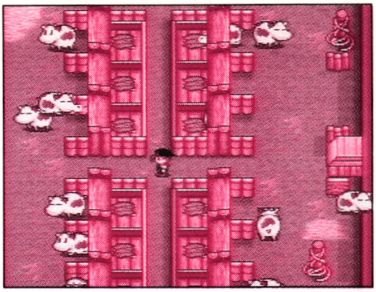
２年半という年月が流れても、牧場に来たときと同じ木の家のまま。畑もあまり作らず、年中ぼ～っと過ごしてみた。家畜を買わなかったので、冬は寝てばかり。おまけに町にも顔を出すことがなく、行くとしてもお祭りのときだけ。もちろん、女の子とは、ほとんど話をしていない。この、すっごく寂しい物語のエンディングは、両親に怒られてる自分がいるだけ。エンディングもわびしかった。シクシク…。

とにかく、全種類の野菜をたくさん出荷した



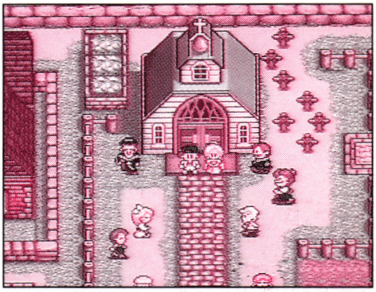
もう、畑作業ばかりやっていた２年半だった。春はかぶとじゃがいもを、夏はトマトととうもろこし。夏には、春に種をまいておいた、かぶとじゃがいもを大量に出荷。出荷して手に入ったお金はすべて、野菜の種にまわした。いや～、夏って本当に忙しいですね～。２年目には馬がいたから、とても助かったけど…。こんな物語のエンディングは、畑、畑のオンパレード！　見事な野菜畑を拝むことができる。

牛、にわとりを、たくさん飼ってみた



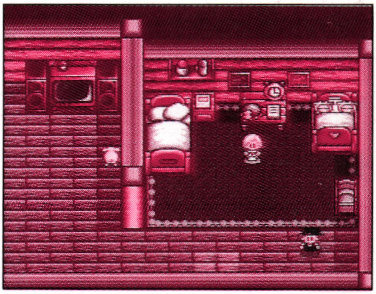
家畜を買うためだけに毎日を過ごした。畑をつくり、出荷して手に入れたお金は、牧草の種と家畜にまわした。にわとりは早いうちに買うことができ、秋には12羽まで増えたが、牛は夏のトマトととうもろこしを出荷したお金で、やっと１頭、秋に買えた。最終的には、牛を10頭買い２頭の仔牛を出産させた。エンディングは、青々とした牧草地で、にわとりやひよこ、仔牛や大牛が遊んでいる、ほのぼのしたものだ。

結婚してしあわせな夫婦生活を送った

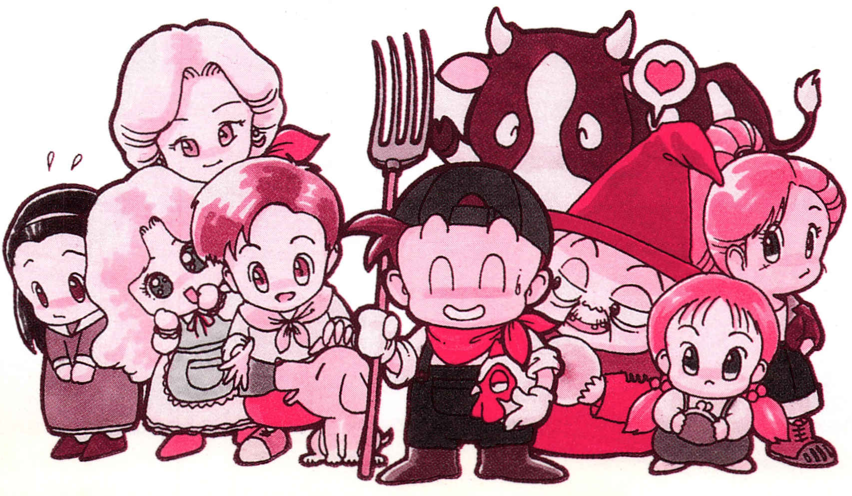


イヴちゃんと結婚するために、毎晩酒場へ通い、思いを伝えた毎日の成果で、めでたくゴールイン。新居はもちろん第３段階のスーパーデラックスグレート木の家。結婚後は、愛情度を深めるために、出荷のおじさんが来たら、家に直行。奥さんに寂しい思いをさせない、いいダンナになった。おかげで子供も生まれた。このエンディングには、子供をあやす自分がいるぞ。もちろん奥さんもね…。

すべてにしあわせを感じる牧場にした

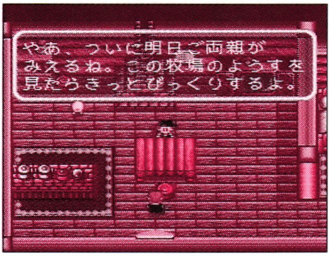


とにかくしあわせな牧場をつくりたくて、すべてを充実させた。家だって第３段階に増築し、家畜の数もＭＡＸにした。畑も収穫の早いかぶやトマトだけでなく、４種類全部、それも大量に出荷した。結婚もしたし、子供は２人も生まれた。最終の所持金も10万Ｇを超えたし、力の木の実も10個食べたし、犬もたくさん抱っこしてあげた。なんと、これが最高のエンディングになるのだ。毎日が忙しい300日だった。

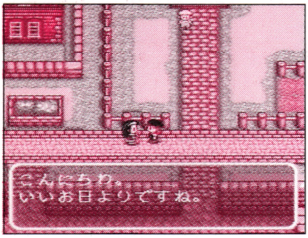


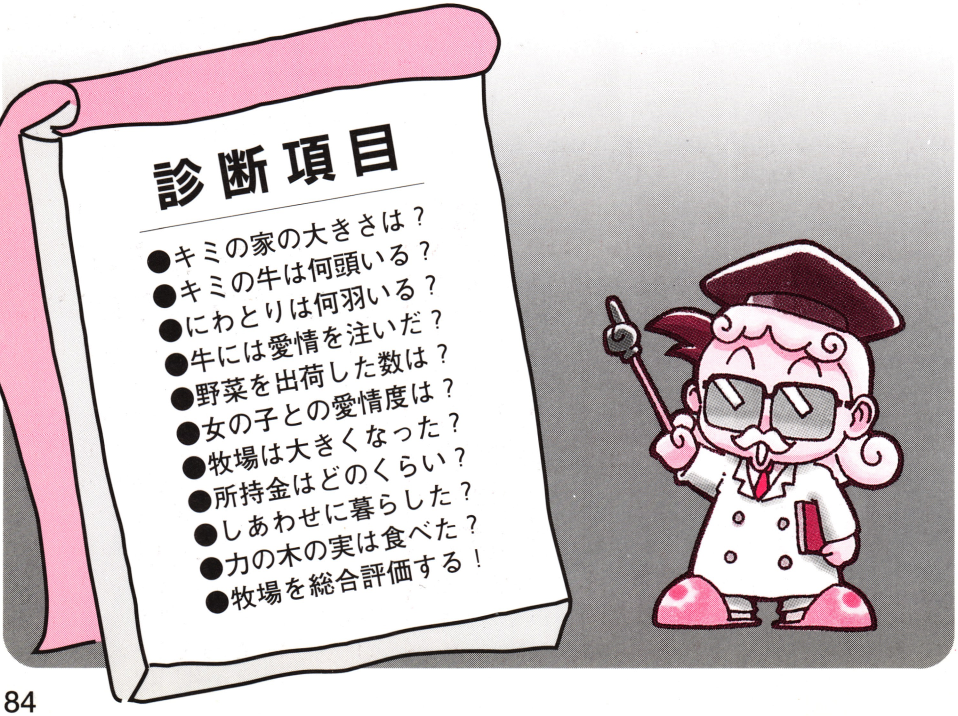
『牧場物語』では、２年半(300日)をどのように過ごしてきたかでエンディングが変わってくる。女の子に黙って日記を見たりしていないかい？　町の人たちに対して無愛想にしてないかい？　家は増築した？　作物はどのくらい出荷した？　牛には愛情を注いでる？　コンピュータは神様のように、２年半ずっとキミの生活を見ているんだ。何も言わずにね。キミのエンディングは、300日で決まる。悔いのない生活をしていこう。

エンディングで診断されてしまうキミの暮らし



３年目の夏の30日がきた。この日は両親が牧場で働いているキミを見にくる300日目。ここが、キミの牧場生活のピリオドを迎えるときとなる。お疲れさま。もっと長く牧場生活を続けたいと思ったかな？　それとも失敗の連続に次のゲームプランでもすでに練っているのかな?　どちらにしても１度や２度のプレイじゃ、やり残したことはたくさんあるはずだよね。結婚できる女の子の数だけでも５人いるわけだから、やりがいあるよね。やりがいがあるっていうことは、それだけ多くの目的と楽しみをみつけられるゲームだっていうこと。そのキミが見つけたモノをコンピュータが監視してエンディング画面を迎えると、いよいよいくつかの項目にわたってキミの牧場生活が診断される。このパラメータがまた次のゲームへの意欲をかき立ててくれるってわけだよね。なにせそれまではほとんどの数値的なパラメータを見ることができなかったんだから。



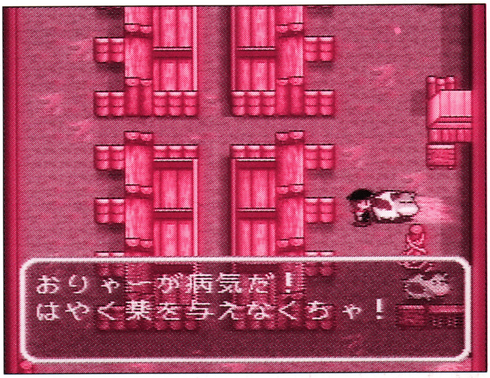


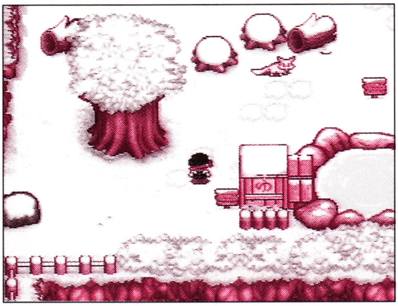
しあわせ指数とは

牧場生活をどのように過ごしてきたかは、目に見えない『しあわせ指数』というパラメータでわかるようになっているのだ。Are you Happy?

しあわせ指数はキミの行動で減ったり増えたり

『牧場物語』の中でとっても大切なのが、目には見えない隠れたパラメータ『しあわせ指数』だ。この『しあわせ指数』は、キミの行動によって、減ったり増えたりするぞ。どれもキミのハート、気持ちの問題で、人の心を傷つけたり、自分が嫌な思いをしたり、牛を病気にさせてしまったり、家畜が死んでしまったりすると、この指数は減ってしまい、何か嬉しいって思うことがあると指数が増えるのだ。女の子の日記の中のハートは、その女の子との愛情度だよ。これは『しあわせ指数』ではないので、混同しないように。





『しあわせ指数』は、町でも、裏山でも、牧場でも、『牧場物語』の舞台どこでも、増減させる要因がある。思いきり主人公になりきって暮らしていれば、どんなことをすれば自分がショックを受けて、どんなことが起きると嬉しくなるかがよくわかるはずだ。道徳の教科書に書かれているようなことに聞こえるかもしれないが、牧場では、たった１人じゃ生きていけないのだ。町の人、裏山の人、そして家畜たちや、裏山で会う動物。みんながいるからこそ、自分が生活できているのだ…。

増えるもの

●家畜を飼う
●子牛が生まれる
●家を増築する
●結婚する
●動物に会う

嬉しいな、良かったな～って思うことがしあわせ指数を上げるんだ。

減るもの

●牛が病気になる
●牛が死んじゃう
●日記をのぞく
●家畜を売る
●奥さん実家に

あ～ショックだ、とかちょっと悪いなと思う心がしあわせ指数を下げる。

ほのぼのと暮らして、しあわせになりたいね

朝早くからの乳しぼり、卵の出荷、そして畑の水まき、女の子へのプレゼント攻撃…。なんて、日常では、なかなかそんなことはできないから、この『牧場物語』で、箱庭的牧場生活を満喫しよう。育てた家畜は、できるだけ手放さないように、町の女の子とも仲良くして、自分の心を満たし、しあわせで充実した牧場生活をしていきたいものだね。『牧場物語』を心ゆくまで楽しんでみよう。

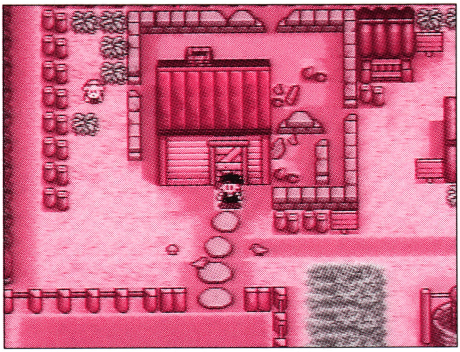
しあわせって？

しあわせって何？　と聞かれても答えるのは難しい。だって人にはそれぞれのしあわせがあるから。でも『牧場物語』でのしあわせって何だろう。

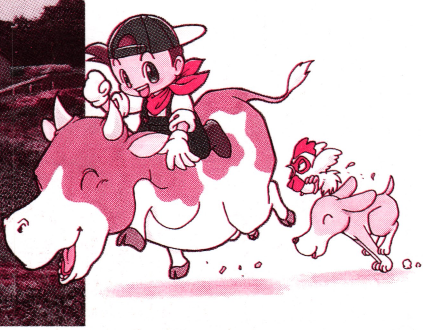
女の子に恋をして、お互いの愛を深め、結婚する。これはしあわせ。でも、結婚後、毎日仕事に追われて、家に帰る時間が遅くなり、奥さんが自分の帰りに待ちくたびれて、先に寝てるとショック。こういう生活は、なかなかしあわせとは言えないよね。ペットが死んでしまったり、ペットが増えすぎて、誰かにあげなくてはいけなくなったりしてもショックでしょ。寂しいもんね。決して、それはしあわせじゃないよね？　『牧場物語』でのしあわせも、そんな日常と同じなんだ。

キミが山へハイキングに行ったとしよう。もし歩いている途中で、リスや小鳥なんかに出会ったらどうだろう。嬉しいでしょ？　かわいい～って思うでしょ？　それも1つのしあわせなんだよね。『牧場物語』でも、裏山で動物に出会うと、『しあわせ指数』が増えるんだ。朝、玄関を出たときに偶然スズメに出会って増えるんだ。前に進めないじゃないか、って思うかもしれないけど、ちょっとほのぼのするよね。あっ、スズメが来てるって…。しあわせって、きっと、ふとしたときに訪れるほんわかしたものなのかな…。

『牧場物語』でのしあわせって、ただハッピーなものだけではないような気がする。２年半の牧場生活を終えると、「一人で生活していると、いろんな動物、人に会えることがこんなに嬉しいことだったなんて…」というような、やさしい気持ちになる。一種独特の余韻があるんだ。忙しい毎日だったけど、心はあたたかいという…。ゲームをして疲れたというのでもなく、クリアしたという満足感でもない不思議な気持ち、この何とも言えない気持ちが『牧場物語』のしあわせなのかな？







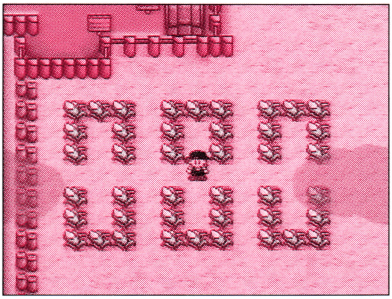
第6章 血液型別『牧場物語』



『牧場物語』の監修をしている、さくまあきらさんは、どの血液型の人でも楽しめるゲームづくりをモットーにしている。ここでは、血液型によって、どんな牧場になるかを検証。必ずしもそうじゃないかもしれないけど…。

何事にも慎重でコリ性。途中で物事を投げ出さず、極めるまで黙々と作業をする、A型人間の牧場づくりのテーマは、"完璧"牧場だ。さて、キミはスーパーA型になれるか？

とにかくマメな畑づくり



几帳面で効率を考えるA型は、コの字型の畑をつくる。この形だと、スプリンクラーで効率よく水をまくことができるからだ。また、一度春に作った畑を再利用するのもA型だろう。かぶを収穫したあとに、またかぶを…といった具合にね。もちろん、完璧を目指しているので、野菜の成長を考えて畑をつくり、収穫する。なんてマメなんだと思うぐらいにね。

夜に会えるイヴを狙う！



イ ブ

A型人間は、やれることはその日のうちにやる、というタイプなので、夜中まで畑仕事をしていることが多い。会える女の子はイヴちゃんしかいない。

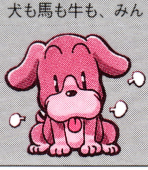
牧場を一晩でキレイに



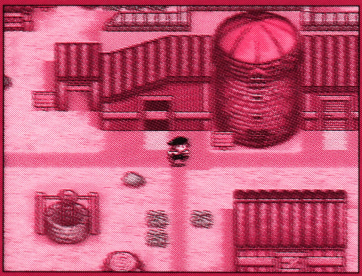
春は裏山へ出かけ、釣りをしてお金を稼ぐ。夜まで仕事をし、牧場の中の岩や切り株は、すべて一晩で取ってしまうA型。夕方までは出荷、そして夜は、水まきや畑づくりに精を出す。途中で体力がなくなったら裏山の温泉。何度も裏山と牧場を行ったり来たり。もちろん、1年目の夏までに第2段階の増築を済ませているのがA型だ。

犬や馬・牛の名前はこうつける

牛や馬には自分の名前の一部を使って、まるで屋号のような名前をつけたがる。よくなつく犬には、自分の好きな人のニックネームを付けてしまうのもA型人間だ。犬も馬も牛も、みんな自分の家族、そう思って名前をつけているのだろうか。ちなみにパック・イン・ビデオの和田さんは、牛に「やすぞう」という名前をつけていたぞ。



●A型人間へのアドバイス

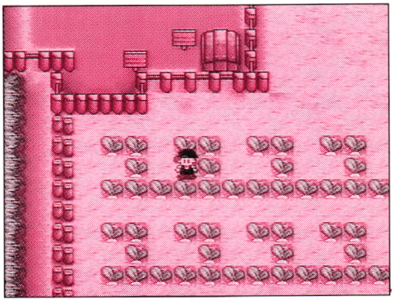


完璧や1番を目指すA型人間は、右親指は常にBボタン。いつも走りっぱなしを心がけよう。そうそう、A型には、夏の台風はショックだろう。腹が立つかもしれない。そういうときは、リセットボタンを押すか？　ちなみにスーパーA型は、すべてに完璧。怖いほど充実した牧場をつくる。

B

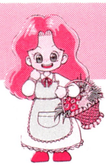
おっちょこちょいで、計画性がないと言われてしまうB型は、どこか変わったところがある。このB型の牧場づくりのテーマは"ギャンブル"牧場。少し変わり者。

計画性のある変わった畑



ちょっとギャンブルチックなB型は、少しでも他人との差別化を図るために、ユの字型の畑をつくる。種は3つムダになるが、水がまきやすい、出荷しやすい計画性のある畑づくりを試みる。また、特に意味はないけど、畑仕事のときに犬を連れていってしまうのもB型人間。特に意味がないこと、それは、計画性がないと言われてしまうゆえんなのかも…。

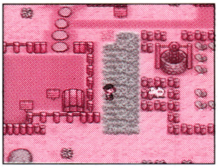
少しひねくれた娘が好き



ニーナ

B型が狙う女の子は、花が好きなくせに、あげると怒るニーナちゃんかも。花が好きってことは…と、少しのヒントを最大限に生かし、モノにするB型のやりそうなことだ。種を買うついでを装って…。

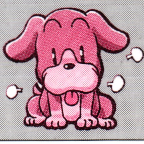
家畜や犬、馬をいじめる



ちょっと変わっているB型は、ギャンブル性のある毎日を過ごしそうだ。例えば、馬と犬を一緒に呼んで、犬が先に自分のところに来たら畑で仕事するとか、朝、家の前にすずめがいたら、まず裏山に行こうとか…。犬や馬、家畜を、柵で囲い、意地悪してしまうのも、B型かも。あんまりいじめてないで、仕事をしなさいって！

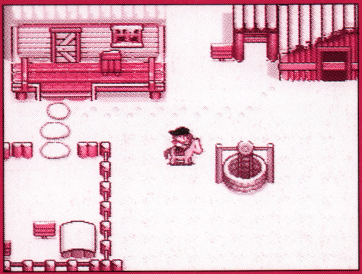
犬や馬・牛の名前はこうつける

阪神は弱いけど、でも優勝して欲しい…と、一体どっちなんだかわからない阪神ファンのようなB型は、変わった名前をつけがち。馬の名前も、マイナーな競争馬の名前だったり、意味のない名前だったり…。
でも犬の名前は、自分の好きなスポーツ選手の名前をつけたりして…。牛で野球チームをつくりたがる人もいるのだ。



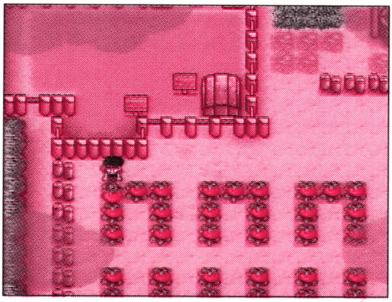
●B型人間へのアドバイス

特に意味のないことをやってしまうB型にオススメなのが、冬、雪の中で馬に乗って雪原に足跡をつけて遊ぶこと。これはまったく意味のないことなので、嬉しいだろうB型諸君。また、試してほしいのが、牧場中の柵を全部抜いてしまうこと。そしたらどうなるか、やってみては…。



O型は、計画性はないわけではないが、やけに現実的な面も持ち合わせているので、あきらめが早い。つまり、こつこつ型の農作業ではなく"家畜重視"になりがち。

家畜を買うための資金稼ぎ



2列に長い畑を作り、1日中可能な限り出荷を続けるO型は、お金はまとまって入ってこないと安心できない。家畜だけは手に入れたいという強い欲求から、その価格がすぐ目標金額になってしまう。そのため、にわとりの卵を1個1個地道に出荷するようなことには、すぐ飽きを感じてしまい、単なるペットになってしまいそう。一極集中的な展開に…。

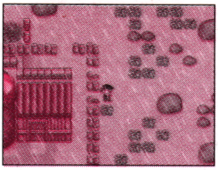
エレンに一目惚れする



エレン

犬をくれたエレンちゃんを、自分に気があると思いこんでしまうか、たまたま一緒に温泉に入ったイヴちゃんをそのまま好きになってしまうことが多い。

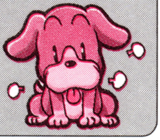
毎日の仕事の様子は？



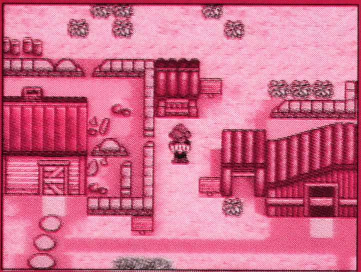
先が気になるO型は、夜あまり仕事をしない。すぐ周りが見えなくなり、リスクを考えずどんどん日を進めてしまう傾向が強そうだ。でも、目的達成欲が強いので、何かイベントが発生すると、どんなに面倒なことも苦にせずやってしまうのだ。見返りが少ないと知った途端冷めてしまうO型。柵などは、ほとんど壊れたままである。

犬や馬・牛の名前はこうつける

犬は「ポチ」や、実際に飼っていた犬の名前などで、安直である。牛の名は最初のうちはまじめにつけていくが、増えていくにつれ、サザエさん一家などを引用してしまい、全体としてまとまりに欠ける。馬はつい有名競争馬の名前に。名前付けによって異常なまでの愛着を感じるので「よーし」などと声を掛けてしまうことも…。



●O型人間へのアドバイス



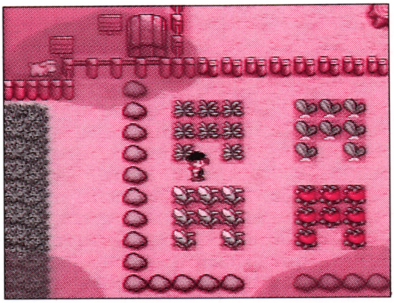
欲張りでも堅実ではないO型。やりたいことは絞っていこう。家の増築、家畜の飼育の両立は、飽きっぽいO型には酷だ。柵に関しては、直すのが面倒なら全部取ってしまうという手もあるぞ。ま、直すのが面倒なくらいだから、取るのも面倒だろうけど…。やるだけやってみようよ！

AB

A型の慎重さをもち、整理整頓をきちんとするＡＢ型は、どこか本心がつかめない。たまに知的に見える行動をとるＡＢ型の牧場づくりのテーマは“奇抜”な牧場だ。

ビジュアル重視の畑づくり

ひと味違った行動に出るAB型は、目立ちがり屋でビジュアル重視。夏にかぶとじゃがいも、トマト、とうもろこしの畑を几帳面に並べて「うーむ美しい」と意味不明の陶酔にひたる人も少なくないはず。一見知的行動のように見えて、自己満足で終わるケースが多い。キミ、そうじゃなくって？　結構キバツなことをするんだよね、AB型の人って…。



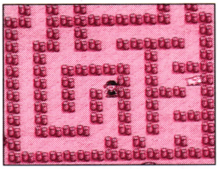
マリアを安全パイにする

どこか清楚でおとなしい。でも意地っぱりというマリアちゃんにハマる可能性大。基本的に自分のことを裏切らない相手を選ぶことが多い。

マリア



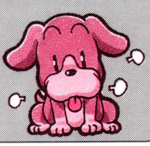
毎日の仕事の様子は？



荒れ地を耕して畑にする、というような普遍的な思考にはいかず、石や柵で迷路をつくってみたり、特殊な価値観が非常に色濃く出る。あまり無理をするタイプではないので、必要以上に行動を起こすことは少ない。よって動物にはだんだん愛情が薄れていき、犬も気付くと家にずっと置きっぱなし。生き物には冷たい態度…。

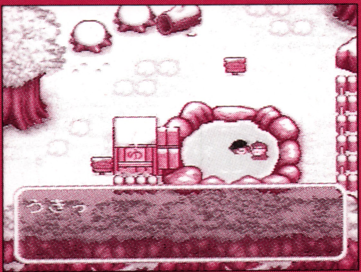
犬や馬・牛の名前はこうつける

少し冷めてる一面をもっているAB型は、動物に対しても無機質な名前をつける可能性が高い。機械の型番のように1号、2号というふうにするのだ。数字はAB型のためにあるといっても過言でない。また、ナルシスト的な一面も持っているので、哀愁漂う名前もつけたがる。だがやはり、それも自己満足である。



●AB型人間へのアドバイス

少し観点を変えてこのゲームを楽しもう。山で遭遇した動物たちをビデオにとってコレクションしたり、気に入ったシーンを集めてみよう。また、几帳面な性格を、普通の方向へ使えば、出荷などの単純作業はスムーズになるはず。無意味に冷めたりせず、積極的にイベントに参加していこう。

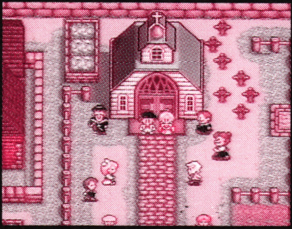


血液型「牧場物語」のまとめ

血液型別『牧場物語』はキミのやり方と比べてどうだった？　う〜ん、当たってるなというのはあっただろうか。ここで少しまとめてみたぞ。

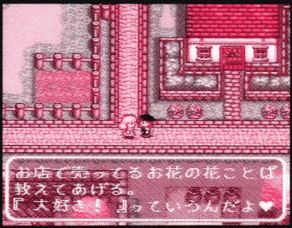
A型　家畜、畑ともに充実した牧場に

何もかも一番を目指すA型の牧場は、早くに増築するからか、時計もあって、充実した毎日になる。もちろん、イベントもたくさん見ることができるだろう。2年半後には、資金もたくさんあるし、結婚もしてるだろう。子供は何人できたかな？　2人までできるよ。

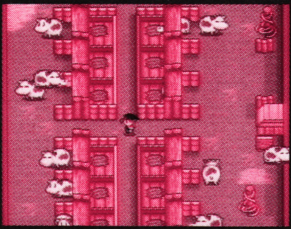


B型　毎日を楽しんでほのぼの牧場に

ギャンブル性のある毎日は楽しかった？　一度にいろんなことを試したがるB型。家は増築できただろうか？　畑はどうなった？　女の子とはどうだった？　一つでもうまくいけばB型人間は満足できるのでは？　『牧場物語』を一番楽しんでしまうの、はB型かも。

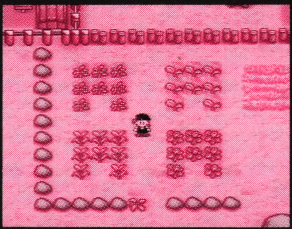


血は牧場物語に大きく影響するのだ



にわとり小屋、牛小屋はいっぱいになっただろうか。犬はいつもそばにいた？　O型はなぜか動物好きが多いんだよね。家畜を買うために、ずいぶんと畑をつくったでしょう。家畜はタダじゃないからね。大きな牧草地と、たくさんの家畜ができるのはO型の牧場か？

O型　家畜がいっぱいにぎやかな牧場

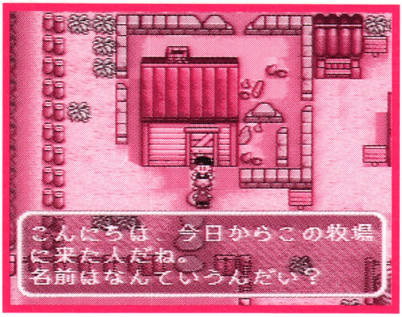


夏に4種類の野菜の畑をつくったのに、秋になると全部枯れてしまう…。AB型の人は、秋、冬がとても寂しかったんじゃないかな。A型の慎重でコツコツと物事を運ぶ気質を持ち合わせているAB型。キミはきっと畑王だね。家畜はもっと大切に扱わないといけないよ。

AB型　畑がにぎやか農業重視の牧場

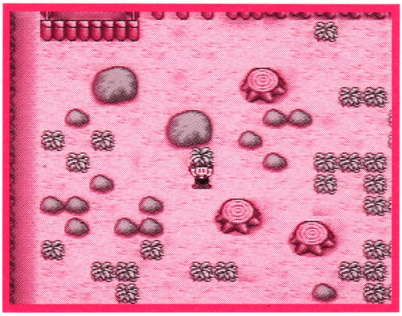


キミの２年半の牧場生活は、どうだったかな。ここでは、パックという名の主人公（O型・男性）の牧場日記を公開。毎日の仕事の様子や、心の動きが手に取るようにわかるぞ。キミも、一度牧場日記をつけてみてはいかがかな…。



1年目　春の月　1日

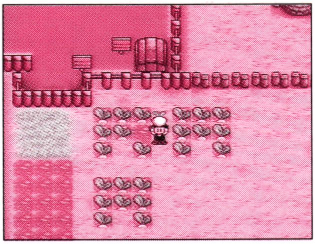
オイラはパック。よろしく。今日から父ちゃんと母ちゃんのいない間、1人でこの牧場の面倒をみないといけないんだ。不安だけど、がんばって立派な牧場にするぞ！



1年目　春の月　2日

牧場は、雑草や石ころでいっぱいだ。大きな畑を作るためにも、石ころをどかし、雑草をひっこぬくぞ。フゥ〜。あっという間に夜だ。でも作業は残ってる。徹夜だ。

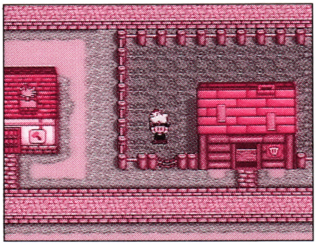
1年目　春の月10日／初めての作物出荷でクタクタ



5日にタネをまいてから5日が経ち、なんとか無事にかぶができあがった。この1週間「無事に育ってくれよ！」と祈りながら、毎日水をあげてたんだ。間違って、雨の日に水をあげてしまったこともあったけど、見事なかぶができてオイラは嬉しい。

かぶを出荷箱に入れるのに、1日かかっちゃったけど、オイラが働いて作ったかぶが、みんなの食卓に並ぶなんて感動だ！

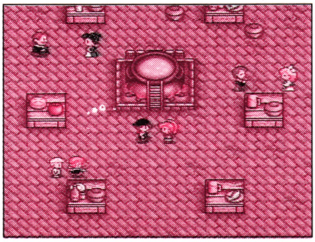
1年目　春の月18日／町へ行ってにわとりを買った！



牧場をまかされたからには、牛やにわとりなどの家畜をいっぱい育てる。それがオイラの夢なんだ。家畜のいない牧場なんて、ハサミのない理髪店と同じ。なくてはならないもんだ。それに、秋や冬には作物はつくれない。お金を稼ぐには牛乳や卵を売るしかないんだ。

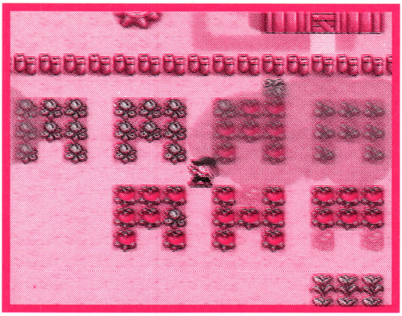
オイラがこれから作物で稼いだお金は、家畜を買うために使う。今日はさっそく、町へ行ってにわとりを1羽買ってきたぞ！

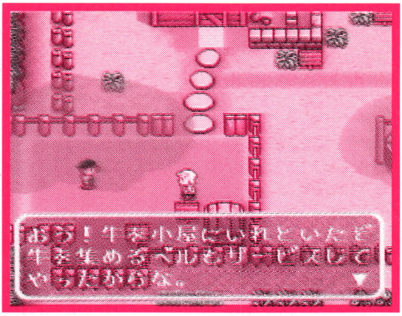
1年目　春の月23日／花祭りで初めて女の子と踊る



今日は町で花祭り。にわとりにエサをやって町へ出かけた。町の広場は、大勢の町の人と花でいっぱいだった。あたりは、花の甘い香りがただよっていた。花に興味のないオイラでさえ「花はいいなあ」と思ったもん。花祭りでは女の子と踊りを踊るらしい。

オイラ、女の子と踊ったことないから緊張したけど、アンちゃんと言う女の子がオイラと踊ってくれた。かわいい女の子だったなあ。





1年目　夏の月　12日

今日はトマトの初出荷。トマトやとうもろこしは、かぶなどとは違い、一度育てば水だけでまた実がなるんだ。夏にできるだけ稼いで、家畜を買おう。目指すは牛12頭！

1年目　夏の月　20日

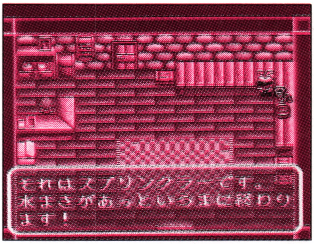
オイラの夢だった牛を、やっと１頭買えた。何度も買いに行ったけど、「牧草地が足らん」と断られてたんだ。でも、今日やっと買えた。牛にはモータと名付けた。

1年目　夏の月18日／洞窟に住む小人に出会う！



ガコーン、という大きな音で目覚めたオイラは、あわてて外へ飛び出した。すると、町の人が慌てて駆けつけてくれた。どうやら、音の原因は牧場の中にあるらしい。調べて見ると、大木に大きな穴が開いている。オイラが恐る恐る中に入ってみると、そこには小人が住んでいた。でも、小人はすごくやさしくて、オイラの持っている「かま」を使いやすくしてくれた。ありがとう、小人さん。

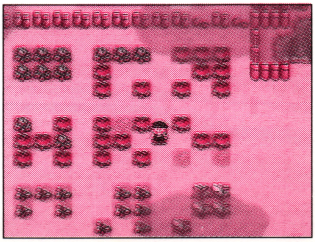
1年目　夏の月20日／スプリンクラーを手に入れた



夏の１日に、道具屋の人が「20日ごろに、すごい道具が完成する」と教えてくれた。今日は、ちょうど20日。オイラは、どんなスゴイ道具ができているのか楽しみにしながら町へ行った。

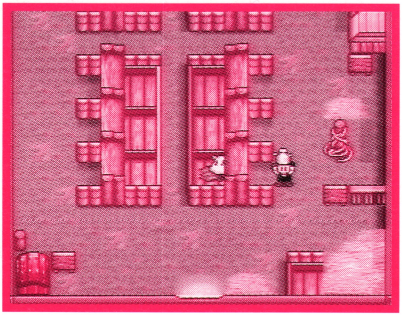
道具屋へ行ってみると奇妙な道具が置いてある。店の人に尋ねると、スプリンクラーという水を作物にあげる道具らしい。じょうろより効率がいいとの話。これでオイラの作業もはかどるぞ！

1年目　夏の月21日／牧場の天敵！　台風が直撃！



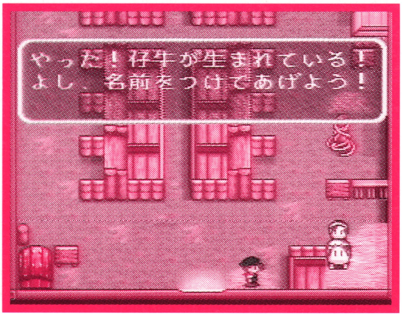
朝、目が覚めるとゴーッという、ものすごい音がする。飛び起きてみたが外には出られない状況らしい。オイラは慌ててテレビをつけてみた。画面には横なぐりの雨しか映っていない。どうやら台風が、この牧場を直撃しているらしい。

次の日、オイラは外へ出て驚いた。なんと、畑、牧草地が台風によって荒されていた。オイラは初めて自然の恐怖を知った。



1年目　秋の月　13日

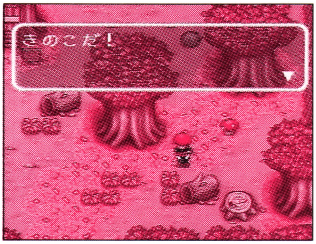
早朝、いつもように牛小屋にいくと、中牛のモータが大人になっていた。モータはミルクを出した！　このミルクを飲みたかったけど我慢。大事なミルクを出荷した。



1年目　冬の月　7日

秋の中旬にオイラは牛のモータに種を付けた。今朝、モータが元気な仔牛を産んだ！生命の神秘に涙が出ちゃった。仔牛には冬に生まれたので、サンタと名付けた。

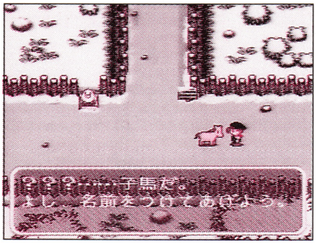
1年目　秋の月2日／秋は裏山のきのこを出荷！



秋は作物がつくれないんだ。オイラの牧場では、にわとりの卵と牛のミルクを出荷してる。でも、これだけではオイラの夢である家畜を育てるには資金が足りない。どうしよう。

すると町の人から、裏山にあるきのこも出荷できる、と聞いた。オイラが急いで裏山へ行くと、あちこちにきのこが生えている。オイラは毎日きのこを取って、資金の足しにすることにした。

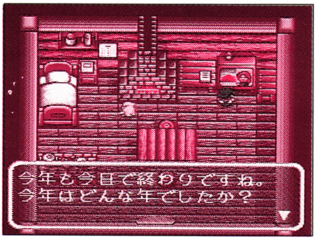
1年目　冬の月1日／オイラの牧場に仲間が増えた！



寒さで目の覚めたオイラは、外へ出て驚いた。辺り一面の雪景色。今日から冬。この牧場にも厳しい冬がやってきた。町の様子を見に牧場から出ると、道に子馬が立ってたんだ。オイラは行くあてのなさそうな、その仔馬を牧場に連れて帰り、面倒を見ることにした。

牧場でなら飢えることもないし、寒さもしのげる。冬に出会ったので、オイラはその仔馬をウインタと呼ぶことにした。

1年目　冬の月30日／あっという間の1年が終わる



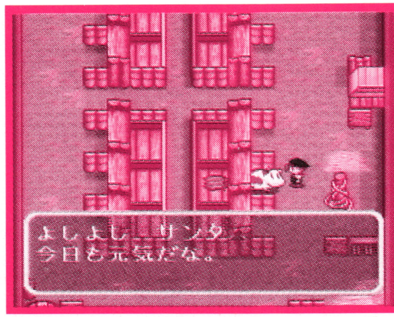
今年も今日で最後。オイラにとって、この1年はほんの一瞬にしか感じなかった。家畜を育てるのが夢だったオイラは今、牛2頭と12羽のにわとり、そして1頭の仔馬と犬と一緒に生活してる。

みんな、かわいいオイラの友達さ。そうそう、町の人たちもオイラに親切にしてくれる。みんな、やさしい人たちばかり。そうだ！お礼もかねて、町の人たちに今年最後のあいさつをしてこよう。



2年目　春の月　5日

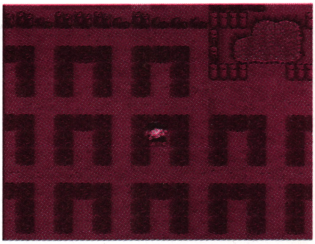
ひさしぶりに裏山へ。オイラは、そこで酒場のイヴちゃんと会った。緊張のあまり「会ったのは偶然じゃない」と言っちゃったけど、イヴちゃんは優しく笑ってくれた。



2年目　春の月　12日

仔牛のサンタが、今日初めてミルクを出した。サンタも、母ちゃんのモータのように早くおっきなミルクを出すといいな。そろそろ、新しい牛を買ってもいい頃かな…。

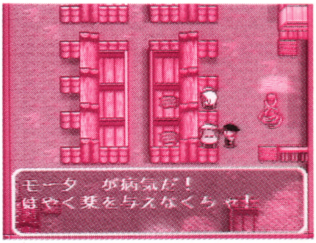
2年目　春の月2日／今日からまた作物を作るぞ！



雪もすっかり解けて、オイラの牧場に春がやってきた。やっと作物をつくれる。また、畑を耕すところから作業を始めるんだけど、今年のオイラはちょっと違うぞ！　スプリンクラーを効率よく使うために、畑の形を「コ」の字型にするんだ。

「コ」の字のへこんだところに立ってスプリンクラーを使えば、効率よく作物に水をあげられるんだ。ナイスアイデアでしょ！

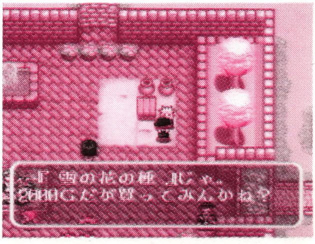
2年目　春の月3日／たいへん！　モータが病気に！



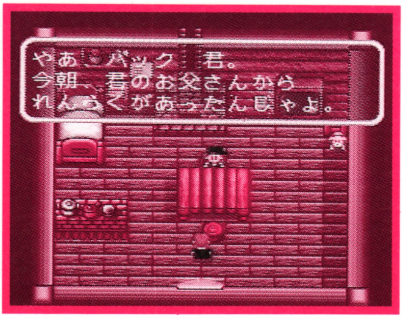
いつも通り、朝オイラは牛小屋へ行った。おや？　モータの様子がおかしい！「モータ、どうしたんだよ！」。モータの顔が真っ青だ。オイラは気が動転して、あわてて町へ駆けこんだ。

牛を売ってくれたおじさんに聞くと、薬をあげれば治るらしい。オイラは薬を持って、大急ぎで牧場に戻りモータに薬をあげた。すると顔色が戻り、次の日にはいつもの元気なモータに戻っていた。

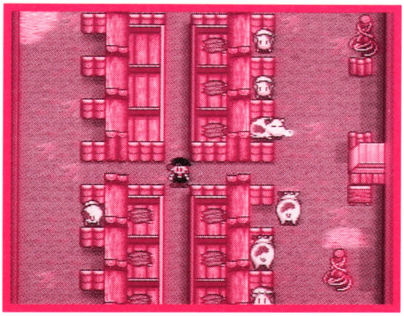
2年目　春の月23日／花祭りで不思議な花の種を買う



今日、23日は花祭りの日。今年もたくさんの花が町を飾っている。オイラは広場にいた物売りのおじさんが、珍しい種を持っていたのを見せてもらった。すると、おじさんはその種をオイラに売ってくれると言う。せっかくだから、オイラはその種を買った。冬に山でまくといいらしいぞ。冬にはまだ早いから、この種は納屋で大切に保管しておこう。でも、オイラは忘れっぽいから大丈夫かなあ？

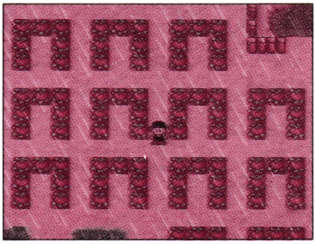


2年目　夏の月　1日
朝、町長さんがオイラの所へやってきた。なんと、オイラの父ちゃんから連絡があって、来年の夏に戻るらしい。え～！　あと1年しかない。立派な牧場にしないと。



2年目　夏の月　30日
今日で夏もおしまい。来年の今頃には父ちゃんたちが戻ってくる。その頃、牧場はどのくらい立派になってるかな。今、牛は9頭。今年中には12頭まで増やしたいな。

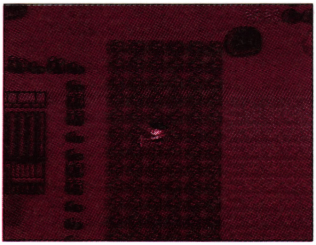
2年目　夏の月10日／夏恒例のトマトが早くも実る！



さあ、稼ぎ時の夏がやってきた。今年は昨年の倍の数の畑をつくり、トマトととうもろこしの種をまいた。畑の数が多いと、全部の畑に水を上げるのにとっても時間がかかっちゃうんだ。夜中までかかることもしばしば。さすがのオイラもちょっとバテぎみだ。

今日、トマトが実り、出荷することができた。元気に育ったトマトを見ると、オイラの疲れもいっぺんに吹き飛ぶよ。

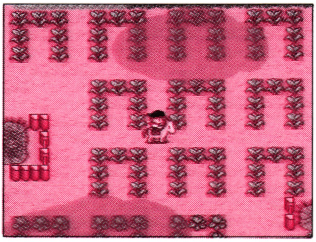
2年目　夏の月20日／冬に向けて牧草地を増やす！



今年の夏もあと10日でおしまい。昨年の夏は、牧草地の数が少なかったから、冬にとても苦労したんだ。牧草は牛やにわとりの大事なエサになる。オイラの牧場には現在、牛８頭、にわとり12羽がいるので、昨年以上に牧草が必要なんだ。

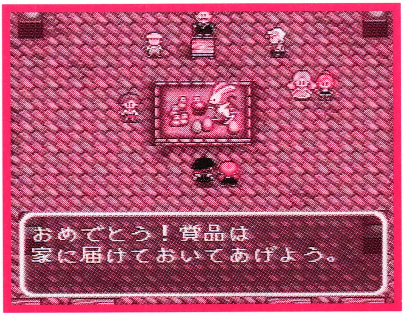
オイラは昨年と同じ失敗を繰り返さないよう、残りの10日間で牧草地をできるだけ増やすことにした。

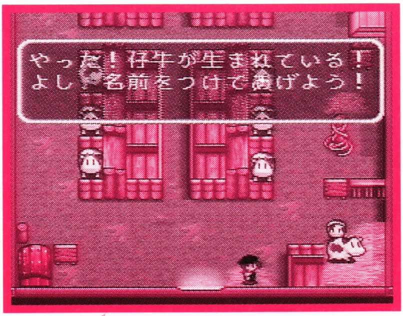
2年目　夏の月29日／すべての作物の出荷が終了！



夏も、もうおしまい。明日の30日は、町に買い出しに行く予定だから、牧場の作業は今日中にやっておこう。トマトやとうもろこしも、実ってるものは全部出荷しないとムダになっちゃう。

オイラは牧場を駆けずり回り、トマトやとうもろこしを馬のウインタの出荷カゴに積んでいった。なんとか、牧場内にある作物はすべて出荷できた。今年は台風もなく、いい夏だったなぁ。





2年目　秋の月　20日

今日は卵祭り。今年こそは優勝して、女の子にいいところを見せてやるぞ！　今年は、オイラが思ったとおりの場所に卵が隠れてる。やった！　オイラは優勝したんだ！

2年目　秋の月　22日

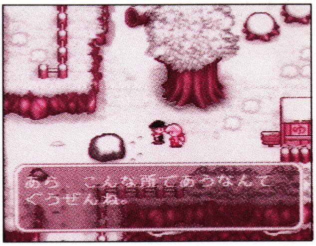
ついにオイラの夢がかなった！　今日、仔牛が産まれて牛が12頭になったんだ。牛のたくさんいる牧場っていいなぁ。父ちゃんたちも、きっと驚くぞ！　楽しみだ。

2年目　秋の月13日／裏山でウサギと狩人に出会う



今日、オイラは裏山で狩人からウサギを助けてあげたんだ。狩人のじいさんは「人にはそれぞれ事情がある、ということはわかってくれ」と言って帰っていった。オイラは、とっても複雑な気持ちになった。オイラはウサギをかわいそうと思ったけど、あの狩人はそのウサギで生活してるんだ。オイラは、狩人のじいさんの言葉が忘れられなかった。ちょっぴり大人になったような気がした。

2年目　冬の月6日／女の子の気持ちはわからない！



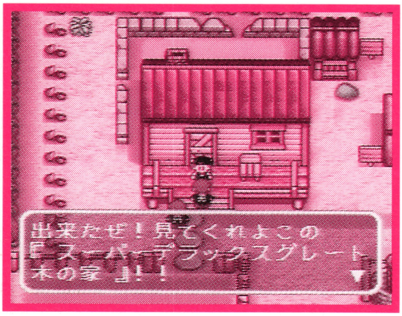
オイラ、またまた裏山でイヴちゃんに会っちゃった！　イヴちゃんは、いつもオイラと話すとき、やさしく笑ってくれる。イヴちゃんはいつものように微笑みながら「今日、お店にきて」と、オイラを誘ってくれた。「どういう意味なんだろう？」オイラはドキドキしながら酒場へ行った。でも、イブちゃんはほかの客と同じ態度でオイラと話すだけ。なんでオイラを誘ったのか、よくわからない。

2年目　冬の月15日／雪山に咲いた不思議な花



納屋で道具の整理をしていると、青く光る種を見つけた。今年の春に花祭りで買った「雪の花の種」だった。そうだった！　冬に裏山で使えって言われてたんだっけ。オイラは急いで裏山へ行った。

オイラは山頂で種をまいた。すると、キラキラと青い光がオイラを包み、青い花が咲き妖精が現われた。妖精はオイラが種をまいたことでお礼を言った。こんなきれいな花、オイラ初めて見た。



3年目　春の月　20日

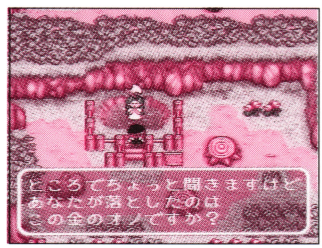
来月には父ちゃんたちが帰ってくる。それまでにこの小さな家を増築して、父ちゃんたちを驚かせたい！　オイラは裏山の大工さんに頼んで増築してもらった。



3年目　春の月　25日

ついに、オイラはイヴちゃんと結婚した！裏山でのプロポーズを受けてくれたんだ。牛たちには悪いが、仔牛が産まれた時よりも幸だ。絶対イヴちゃんを幸せにするぞ！

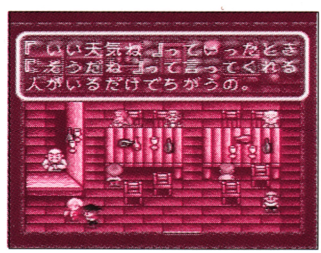
3年目　春の月4日／池に現われたオノの女神様！



家を増築してもらうための資材を集めに、裏山で作業していると小さな池を見つけた。おとぎ話で、池にオノを落とすと神様が現われ、金のオノを授けてくれる話がある。オイラは冗談半分で、池にオノを落としてみた。ドッシェーーーーーー！

池の中から本当に女神様が現われたんだ。そしてオイラに、金のオノをくれた。夢のような本当のできごとだった。

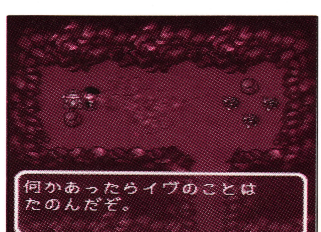
3年目　春の月5日／イヴちゃんの意味深げな態度



昨年の冬以来、オイラはちょくちょく酒場のイヴちゃんのところへ、ミルクを持って遊びに行っていた。今日はイヴちゃんの態度が、少しおかしい。いきなり「いつもひとりで、さびしくないの？」とオイラに尋ねてきたんだ。オイラは素直にうなずいた。

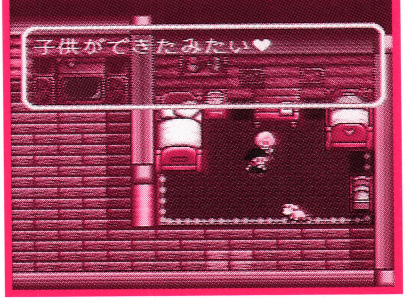
オイラは家に帰って考えた。イヴちゃんも寂しいのかな？　それとも、ひょっとしてオイラのことを…？

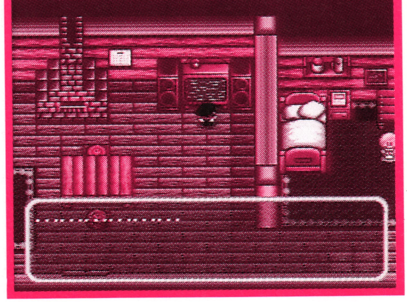
3年目　春の月13日／狩人のじいさんを救え！



朝早く、家のドアがドンドンと鳴った。町の人が血相を変えて、「狩人のじいさんが洞窟に閉じ込められた！」と叫んだ。

オイラは急いで洞窟へ向かった。どうやら、落盤で岩が道をふさいでいるようだ。オイラはハンマーで岩を壊し、じいさんを助けた。なんと、狩人のじいさんは、イヴちゃんのおじいさんだったんだ。イヴちゃんはオイラにお礼のチューをしてくれた。ラッキ〜！

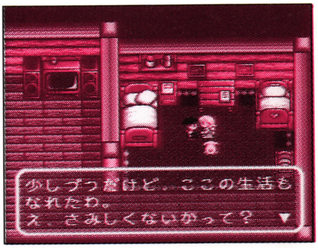




3年目　夏の月　15日
なんて幸せなんだ！　赤ちゃんができたんだ！　朝、イヴちゃんが教えてくれた。オイラとイヴちゃんの仲がいいので、神様が授けてくれたんだね。ありがとう、神様！

3年目　夏の月　22日
ゴーッという音でオイラは目が覚めた。2年前の悪夢が……。台風だ。オイラは外へ出ず、イヴちゃんの手を握って台風が過ぎるのを待った。翌日、畑は虫食い状態…。

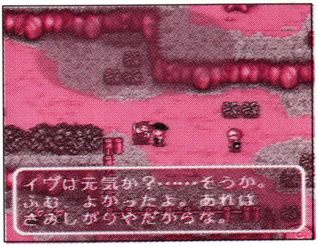
3年目　夏の月1日／ラスト1ヵ月、がんばるぞ!



父ちゃんたちが帰ってくるまで、残りわずか1ヵ月。この牧場を見たら、どんなに驚くかなぁ？　オイラが、こんなにかわいい嫁さんをもらったと知ったら、どんなに腰を抜かすだろう。

結婚してから約1週間が過ぎ、イヴちゃんもだいぶ牧場の生活に慣れたみたいだ。昼間は納屋でお酒をつくったりして、オイラよりもがんばってる。ラスト1ヵ月、一緒にがんばろうね。

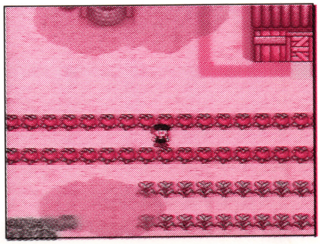
3年目　夏の月4日／狩人のじいさんとの再会!



今日、裏山で狩人のじいさん、イヴちゃんのおじいさんに会った。口では強がっているけど、娘が元気でやっているかどうか、だいぶ心配しているみたいだ。「あいつは、さびしがりやだから」と言ってるけど、寂しいのは本当はじいさんのほうなんだよね。

じいさん！　大丈夫だよ。オイラが、イヴちゃんに寂しい思いなんか絶対にさせない。イヴちゃんはオイラが大切にするよ。

3年目　夏の月11日／元気に育ってくれたトマト

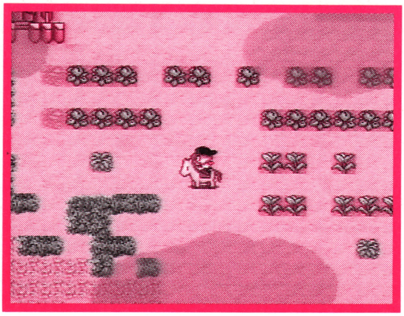


最後の夏も、トマトはいつもと変わりなく元気に育った。父ちゃんたちが帰ってくるまで、できるだけたくさん作物を出荷したい。そして、オイラがつくったこのトマトを、父ちゃんたちに食べさせてやりたいな。でも、今回はいつもより畑の数は少なくしたんだ。できるだけ早く1日の仕事を終わらせて、イヴちゃんの待つ家に帰りたいから。少しでも長くイヴちゃんといたいから…。てへへ。



3年目　夏の月　29日

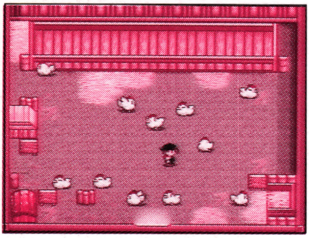
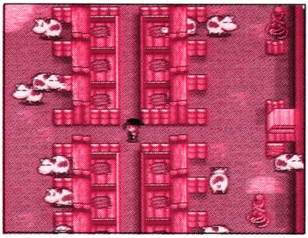
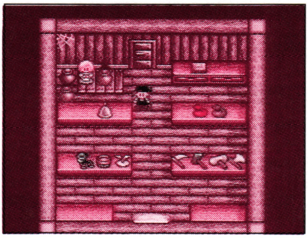
朝早く、町長さんがオイラの家に来た。明日、父ちゃんたちが帰ってくるから、牧場を見に来たらしい。町長さんは「この牧場を見たらきっと驚くよ」と言ってくれた。



3年目　夏の月　29日

町長さんが帰った後、最後の作物の出荷を済ませた。初めてこの牧場に来たことを思い出した。すごく不安だったけどここまで大きくできた。みんなどうもありがとう！

<オイラの牧場生活結果>　金…１３３０７０G
・家…スーパーデラックスグレート木の家
・牛…12頭　・にわとり…12羽　・牛愛情度…サンタの２５５　・トマト出荷…５２９　・とうもろこし出荷…３０６　・じゃがいも出荷…９３
・かぶ出荷…５４２　・イヴ愛情度…４７０
・アン愛情度…１５５　・マリア愛情度…60
・エレン愛情度…55　・ニーナ愛情度…80
・牧場開発度…27%　・牧場マスター度…５９１
・しあわせ指数…９６１　・体力…１８０

2年半を過ごして

オイラがこの２年半、牧場生活を経験してみて一番大事だと思ったこと。それは、愛情。これにつきると思うよ。家畜だけじゃなく、トマトなどの作物にも愛情を持つこと。気持ちを込めて育てれば、きっと立派な作物を出荷できる。もちろん、お世話になる町の人にも愛情と感謝の気持ちを持って接すること。

次に、常に目標を持つこと。どんな小さなことだっていい。毎日、目標に向かって努力することが大事だよ。最後は、自分の生活のリズムをつくること。実は、オイラもこれが苦手だったんだけど、生活のリズムができれば、牛にエサをやり忘れることもなくなるぞ。みんなも自分なりの牧場ライフを楽しんでね！

第８章

『牧場物語』をつくった人たち



２年半の牧場生活を終えたときに感じる感覚は、一体どこから生まれたものなのだろうか。ここではそんな『牧場物語』をつくった人たちを取材。きっかけや思い入れなどを聞くと、より一層『牧場物語』が楽しくなるよ。

むかし見た牧場をゲームで表現

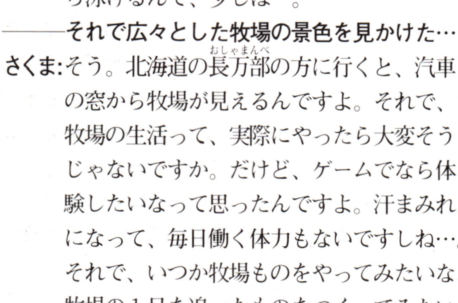
『牧場物語』を監修をしたのは、某ボードゲームでおなじみのゲームデザイナー、さくま　あきらさんだ。さくまさんの『牧場物語』に対する思いは…。

———さくまさんが『牧場物語』の監修をするいきさつを教えてください。

さくま:僕は、列車での旅行が好きでね。よく北海道まで列車を乗り継いで行ってたんですよ(仕事とかで)。新幹線、はつかり、海峡線などを乗り継いでね。昔は、青函連絡船も使ってたんですよ。列車の旅はどこか味がありますからね。飛行機はダメなんですよ。空は泳げないですからね(笑)。船ならいいけど、飛行機は絶対乗らないんです。海なら泳げるんで、少しは…。

———それで広々とした牧場の景色を見かけた…。

さくま:そう。北海道の長万部(おしゃまんべ)の方に行くと、汽車の窓から牧場が見えるんですよ。それで、牧場の生活って、実際にやったら大変そうじゃないですか。だけど、ゲームでなら体験したいなって思ったんですよ。汗まみれになって、毎日働く体力もないですしね…。それで、いつか牧場ものをやってみたいな、牧場の１日を追ったものをつくってみたいな、と思っていたらパック・イン・ビデオの和田さんが、牧場のシミュレーションの企画を僕に見せてくれたんですよ。それで、もっと生活があるものにしませんか、ってアイデアを出して、つくってもらったんです。牧場で生活ができたらなって、それが『牧場物語』に関わった発端なんですよ。



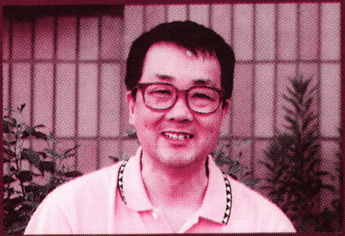
———少し話がはずれてしまうかもしれませんが、さくまさんのつくるゲームって、昭和30年代から40年代の匂いがしますよね。

さくま:自分が多感だった頃ですね。その頃、僕、遠いアメリカにすごく憧れてたんですよ。強き良きアメリカにね。で、よく映画を見てまして…。カウボーイやインディアンが出てくるようなものをね。昔の映画にはよく牧場が出てきたんですよ。ララミー牧場とか、ＯＫ牧場とか…。それを『牧場物語』で再現したかった、っていうのが、僕の心にあったのかもしれませんね。ウエスタン映画の中で牧場の牛を追いかけたり、荷台にいっぱいじゃがいもを乗せて運んだり…。『牧場物語』って、僕の小さい頃の夢を実現しているソフトだと思いますよ。

———さくまさんの牧場に対する思いは、そこからきているんですね。

さくま:北海道が好きだからっていうのもありますけどね。一度、札幌の郊外にあるハイジ牧場に行ったんですよ。あの広々とした景色、自然っていいですよね。『牧場物語』の牧場は、こじんまりとした、かわいい牧場になっていますよね。でも、ちっちゃいのって、夢があるんですよ。限りなく大きくなる可能性があるでしょ。これから大きくなるって…。だから、牧場も、町も、小さくしてくださいねって、お願いしたんです。部屋の中も、今ではとても生活感のあるものになってますけど、初期の企画案では、豪華な調度品なんかが多かったんですよね。生活じみたのにしたかったんですよね。だから、パック・イン・ビデオさん、和田さんには、とても感謝してます。僕、アイデア言いっぱなしでしたから…。

さくまあきら

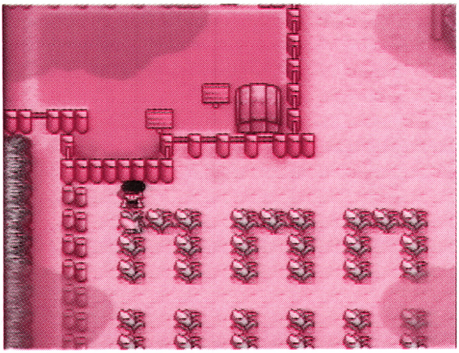


『牧場物語』を監修したゲームデザイナー。列車の旅が大好き。血液型Ａ型。

——『牧場物語』って、何か独特の不思議な雰囲気をもっていますよね。

さくま:妙なものがありますよね。何か、土の香りがするというか…。草を抜いていてしあわせだったり…。でも、それが疑似体験なんですよね。僕は何か快適なことをしたいっていうのがあったんですよ。ビニールのプチプチをつぶすような楽しみ、とでも言うのでしょうか。あと、僕たちが農耕民族だからでしょうね、土の香りがするのって…。馬や犬を呼ぶことも、人間の本能的な部分ですよね。人間のいろんな願望を満たしているゲームですよ、『牧場物語』は。

——では最後に、この本を読んでいるみなさんに一言お願いします。



さくま:『牧場物語』は、僕が感動した映画の牧場、そして一度牧場で働いてみたいな、という思いをゲームに表してみたものです。子供のときに感動したものは、大人になって見てもやっぱり感動するものです。昔の、楽しかったことを、今風にアレンジしてみました。感動できるものの基本は、いつの世代にも通じるんですよね…。牧草や土の匂いをブラウン管の前でも、感じることができる『牧場物語』は、一度やるとどんどんはまっていくゲームです。体力や環境、仕事の辛さなどで、実際にはなかなかできない牧場生活を存分に楽しんでほしいですね。



疑似体験にこだわり続けたんです

牧場物語の完成後、少しホッとしていた、原案・プロデュース担当の和田さん、開発の山楯さん、宮越さんに『牧場物語』の制作秘話、こだわり、そして楽しみ方などを聞いてみたぞ。

――まずは、本当にお疲れさまでした。

和田：終わった～って感じですね。僕が原案を考えて、それで、何人かの人に企画をいただいたりして。雑誌のコーナーでもアイデアを募集したんですよ。

宮越：そのハガキが嬉しかったですねえ。頑張ってください、とか励ましてくれて。本当に完成してよかったです。

山楯：体に気を付けてください、とかね。ホント、あまり家に帰れなかったからか嬉しかったですよ。頑張ろうって思った！

和田：その読者の方たちって、純粋に期待してくれてたんですよ。ものすごく熱心にアイデアを送ってきてくれたり…。

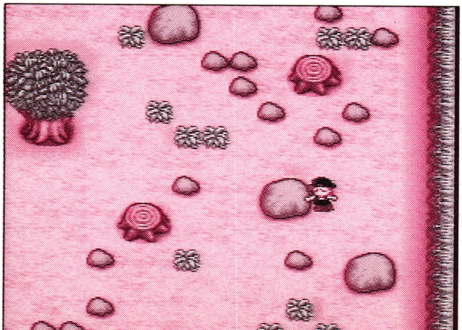
――何人ぐらいのアイデアを採用したんですか。

和田：10人かな（採用された人はP108に紹介）。

――ところで、『牧場物語』の中でこだわった。ところはどこでしょうか。

宮越：一番こだわっていたのは、画面にゲージとか、数値的なものを出さないようにすることでしたね。全部画面のアクションでわかるっていう…。

――主人公の疲れ具合とかですよね。



和田康宏



『牧場物語』の原案・プロデュースを担当。血液型A型。エレンちゃんと結婚！

宮越：そうですね。そこらへんのところをシステムとして考えるときに、いろいろ悩んだんですけど…。

和田：従来シミュレーションというと数字遊び的なところがあって、原案の時点では、同じシミュレーションでも、疑似体験っていうのを目指したかったんですよ。疑似体験っていうのは、例えば、自分がハアハアって疲れているのに、体力が40/100。なんじゃそりゃあ、みたいなのあるじゃないですか。一番のこだわりはここですね。確かに、パラメータとかが出てたほうが親切なのかもしれないけど、僕が目指してたものが、疑似体験だったので…。

――今までにこんなゲームありませんものね。必ず画面の上か下に体力ゲージがあって、減っていくという…。

山楯：最後に少し妥協はしたんですよね。夏までに増築するともらえる時計とか…。

和田：野心が僕の中にちょっとあるんですよ。今、いろんなソフトメーカーがありますけど、シリーズものとかあるじゃないですか。確かにそういうゲームで面白いものもあるんだけど、つまんないですよね、作り手としては。遊ぶのはいいですけど。なんか、こう…変わったものをつくって、みんなに喜んでもらえるものをつくりたかったんです。

『牧場物語』の中で、人をやさしい気持ちにさせたいっていうのも、ありましたね。

――ちなみに、みなさんはどういう牧場をつくりますか？　読んでいる人たちもゲームをつくった人がどんな牧場にしているか、とても興味があると思うので…。

和田： 僕は、まあいわゆるA型的な、というか、こう、まんべんなく平均的に良くしていきますね。まず、1年目の春に増築を済ませて、ある程度牧草地をつくって、作物をつくって…。牧草より作物にかける比重の方が少ないかもしれません。作物は3ブロックずつぐらいかな。そしてひたすら釣りして、ほとんど働いているようなもんですね。そして春のうちににわとりを1羽買って…。

宮越： え〜、にわとりってほとんど飼わない、私。にわとりにかける牧草が結構、もったいなく思ってしまって。卵が安いじゃないですか。だから私はにわとりはペット的に1羽。牛のほうに比重をおきますね。

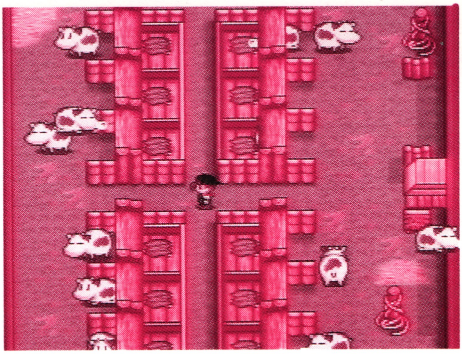
山楯： 最近、自分もそうなんですよ。卵って、本当にもうかってんだかどうだか…。

和田： 僕は1年目の秋ぐらいから牛を増やしはじめますね。そして世話して愛情度あげて…。

山楯： 僕は、春や夏は和田さんと同じかもしれませんが、秋と冬は、女の子にプレゼントをあげてる…。

宮越： そうそう。最初の年の感謝祭で、女の子全員からケーキもらわないと、なんか嫌だとか言ってましたよね！

山楯： 秋になったらもう、すごいですよ(笑)。



宮越： あ、私は、冬のために岩とか切り株はあんまり割りませんね。これは、冬の仕事とか言って(笑)。だから、冬まで牧場すごく汚いですよ。岩だらけ。

和田： 三者三様の遊び方があるよね。僕は、2年目の春には牛10頭ぐらいいますし…。

宮越： 違うんですよ。和田さんは夜働いてる…。

――和田さんの1日って長そうですねぇ。

和田： 長いですね。30時間かかって、やっと1年ってことがありますよ。

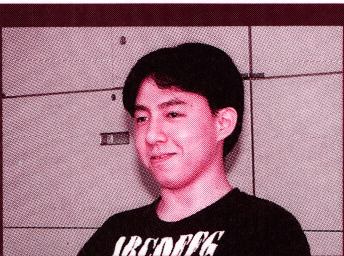
山楯： やっぱ、あれだけ働いていれば長いですよ！

宮越： 私、1年ぐらい8時間で終わりますよ(笑)。

――最後に一言、読者の方にお願いします。

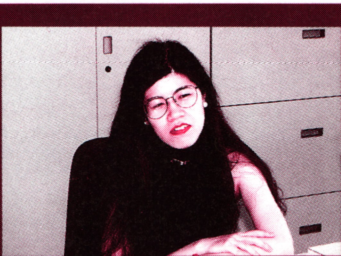
和田： 感想文送ってください。この作品は、絶対面白くなる自信はあったけど、それと同じぐらい不安もあったんです。でも、どうしても作ってみたい、っていうことでつくったソフトなんで、みんながどう思ったか、どんな意見でもいいから聞いてみたいですね。みんなの意見、お待ちしてます！

山楯知巳



プログラムを担当。最後の調整がとても大変だったです…。　血液型B型。

宮越節子



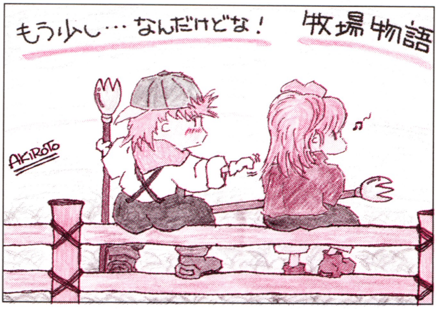
企画とグラフィックを担当。トマトの赤がキレイでしょ？　血液型O型。

アイデアは雑誌でも募集！

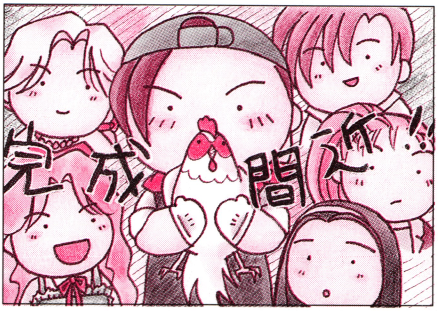
『牧場物語』がまだ、開発真っ最中のとき、電撃スーパーファミコン（メディアワークス発行）では「牧場物語のスタッフになろう」という企画コーナーが設けられていた　このコーナーでは、女の子の名前やアイテム、イベントなど、『牧場物語』のアイデアを募集　ここでは、採用された10人の方の名前と、イラストはがきを紹介してみるとする　Thank you very much!

●福岡県　日向ちひろ さん(P.N.)
●福井県　よしだみちひろ さん(P.N.)
●北海道　鯱彦 さん(P.N.)
●奈良県　奥田亜也 さん
●大阪府　あきろと さん(P.N.)
●青森県　大高征訓 さん
●福島県　プリプリ～ さん(P.N.)
●福岡県　風間由奈子 さん
●栃木県　黒猫合唱団 さん(P.N.)
●東京都　高橋美和 さん

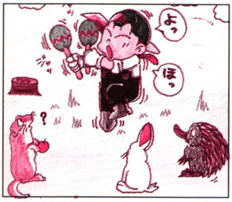
以上10名の方々　※(P.N.)はペンネーム



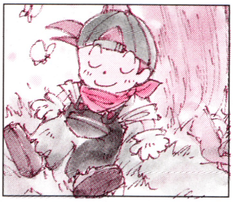
◀P・N・あきろとさん

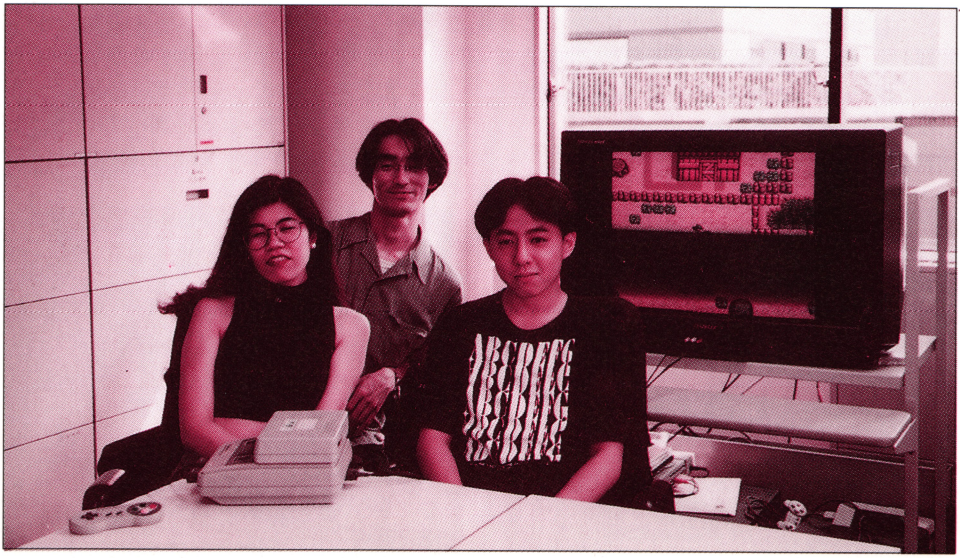


◀P・N・鯱彦さん



▲奥田亜也さん


▲P.N. よしだみちひろさん





野菜の種や道具、出荷できるアイテムなど、この『牧場物語』にはアイテムがたくさん用意されている。もちろん、イベントでしか手に入らないものも…。さあ、ここに紹介するアイテムを全部を集めたい人、手をあげて！

アイテム一覧

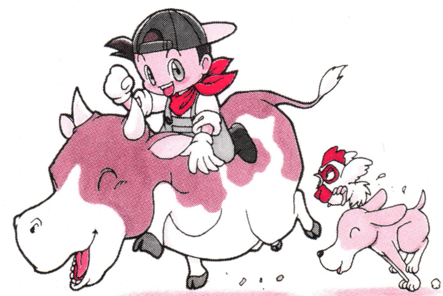
『牧場物語』に出てくるアイテムは、お店で売っているものだけではない。イベントでも、いろんなアイテムが手に入る。ぜひ見つけてみて。

道具

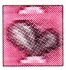
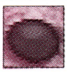
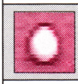
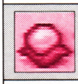
	くわ 0G	持っている	土を１マス分耕して畑に。
	かま 0G	持っている	牧草や雑草を刈り取れる。
	オノ 0G	持っている	切り株をたたいて割る道具。
	ハンマー 0G	持っている	小石や岩、壊れた柵を壊せる。
	じょうろ 0G	花屋	畑１マスに水をまく道具。
	スプリンクラー 2000G	道具屋	３×３マスで水をまく道具。
	ベル 0G	家畜屋	鳴らして牛を集める道具。
	ブラシ 800G	道具屋	牛をなでて喜ばせる道具。
	乳しぼり器 1800G	道具屋	牛のミルクをしぼり出す道具。
	ペンキ 1000G	道具屋	家の壁を白く塗る道具。
	牛のエサ 1000G	家畜屋	12個セットの牛のエサ。
	にわとりのエサ 800G	家畜屋	12個セットのにわとりのエサ。
	牛の薬 1000G	家畜屋	牛の病気を治すことができる。
	牛のタネ 4000G	家畜屋	大牛に使って妊娠させる。
	スーパーくわ 0G	小人さん	一振りで６マス分を耕せる。
	スーパーオノ 0G	泉の女神	一振りで切り株を割れる。
	スーパーかま 0G	小人さん	一振りで３×３マス分を刈れる。
	スーパーハンマー 0G	大工さん	岩を一振りで壊せる道具。

種

	かぶの種 200G	花屋 （白色）	３×３マス分のかぶの種。
	じゃがいもの種 200G	花屋 （茶色）	３×３マス分のじゃがいもの種。
	トマトの種 300G	花屋 （赤色）	３×３マス分のトマトの種。
	とうもろこしの種 300G	花屋 （黄色）	３×３マス分のとうもろこしの種。
	牧草の種 500G	花屋 （緑色）	３×３マス分の牧草の種。

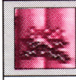
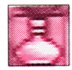
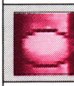
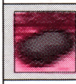
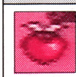


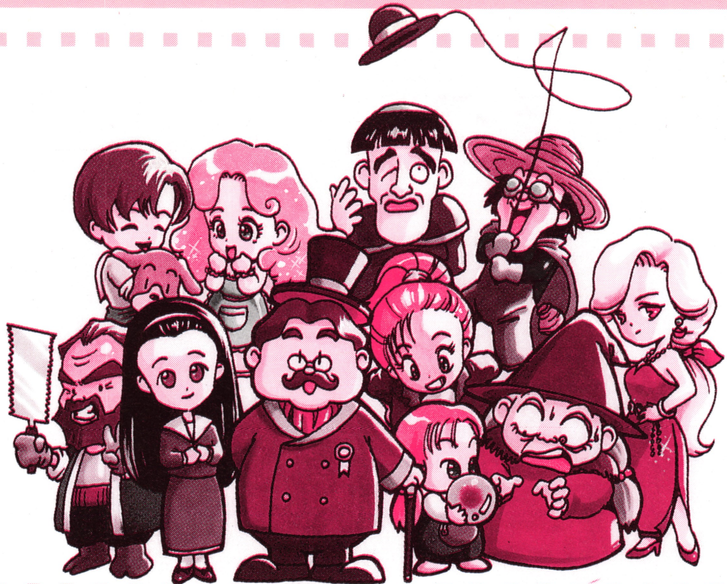
出荷できるアイテム

	かぶ	60G	成長が早い。収穫は一度きり。
	じゃがいも	80G	かぶに比べて成長が遅い。
	トマト	100G	出荷後も、また実をつける。
	とうもろこし	120G	単価は一番高いが、成長が遅い。
	魚	200G	裏山で釣った魚も出荷できる。
	山ぶどう	150G	春のみ裏山で取ることができる。
	南国の実	150G	夏のみ裏山で取ることができる。
	きのこ	150G	秋のみ裏山で取ることができる。
	毒きのこ	200G	意外にも高い価格で売れるのだ。
	にわとり	500G	増えすぎたら売るのも手だよ。
	牛	5000G 8000G 10000G	牛の愛情度で出荷価格が違う。
	卵	50G	地道に出荷しよう。エサ注意。
	ミルク	S…150G M…250G L…350G	Lサイズを出すには愛情が必要。
	まん月草の実	600G	出荷、体力回復、プレゼントに。
	薬草	200G	裏山の洞窟の奥で取れる花。

※この価格は出荷価格です。

その他のアイテム

	花 300G	花屋	女の子へのプレゼントにどうぞ。
	香水(ピンク) 1000G	花祭り	ローゼ。ロマンティスト向け。
	香水(緑) 1000G	花祭り	ライラ。ひかえめで上品な香り。
	香水(青) 1000G	花祭り	ヴィオ。リフレッシュする香り。
	青い羽 1000G	露店	町で伝統のプロポーズアイテム。
	雪の花の種 2000G	花祭り	山頂で種を使うといいことが…。
	ケーキ 500G	食堂	プレゼントや、体力の回復に。
	カネのなる木 20000G	行商人	文字通りカネが「なる」木だ！
	豆の種 (牛と交換)	行商人	山頂から天に向かって成長する。
	ささだんご 150G	収穫祭	北の名物の串だんごなのだ。
	おにぎり 200G	収穫祭	ホシヒカリ100%。できたてだよ。
	力の木の実 0G	?	食べるとMAX体力が10増える。



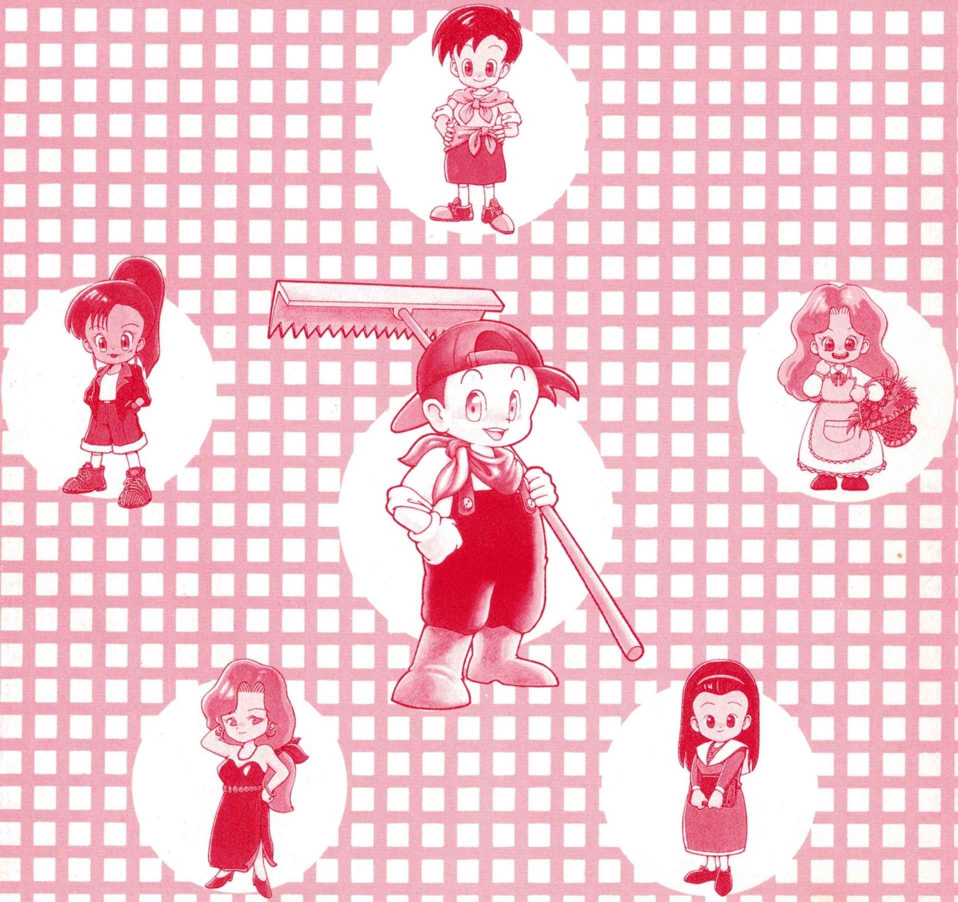
牧場物語（ぼくじょうものがたり） ハイパーガイドブック

発行日●1996年9月30日　初版発行

企画・構成・編集●北川裕美子・蝦名規功／株式会社イース
原稿執筆●北川裕美子・蝦名規功・菊池祐一・千葉達也
カバーデザイン●鳥越浩太郎
本文デザイン●佐藤憲亮・北川裕美子
イラスト●故山研次
カバー写真●ボンカラー・フォトエイジェンシー
制作協力●株式会社パック・イン・ビデオ
発行者●襟川陽一
発行所●株式会社光栄
〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3
TEL.045-561-6861
DTP●平山恵子／有限会社みさと工芸
TEXT TYPE●北川裕美子・菊池祐一・蝦名規功
印刷・製本●大日本印刷株式会社

ISBN4-87719-399-5 C0076

株式会社光栄®



ハイパー攻略シリーズ

牧場物語

ハイパーガイドブック

KOEI

ISBN4-87719-399-5 C0076 ¥1165E

9784877193997

1920076011658

定価：本体1,165円＋税

株式会社 光栄®



ハイパー攻略シリーズ

牧場物語

ハイパーガイドブック

KOEI